TACTIQUE NAVALE, OU TRAITE DES EVOLUTIONS ET DES SIGNAUX; AVEC FIGURES EN...

Sebastien Francois Bigot de Morogues







TACTIQUE NAVALE.

TACTIQUE NAVALE,

OU

TRAITÉ DES ÉVOLUTIONS *ET DES SIGNAUX;*

Avec Figures en taille-douce.

Par M. le Vicomte DE MOROGUES, *Capitaine des Vaisseaux du Roi, Chef de Brigade du Corps Royal de l'Artillerie, Membre de l'Académie de Marine, Correspondant de l'Académie Royale des Sciences.*

Intenti expectant signum: exultantiaque haurit
Corda pavor pulsans, laudumque arrecta cupido.
Æneid. L. 5. v. 137.



A PARIS,

Chez H. L. GUERIN & L. F. DELATOUR, rue Saint Jacques, à Saint Thomas d'Aquin.

M. DCC. LXIII.

Avec Approbation et Privilege du Roi.

A MONSEIGNEUR
DE CHOISEUL,

DUC DE STAINVILLE, PAIR DE FRANCE; CHEVALIER DES ORDRES DU ROI ET DE LA TOISON D'OR; COLONEL-GÉNÉRAL DES SUISSES ET GRISONS; LIEUTENANT-GÉNÉRAL DES ARMÉES DU ROI; GOUVERNEUR ET LIEUTENANT-GÉNÉRAL DE LA PROVINCE DE TOURAINE; GOUVERNEUR ET GRAND BAILLI DU PAYS DE VOSGES ET DE MIRECOURT; MINISTRE ET SECRÉTAIRE D'ÉTAT AYANT LE DÉPARTEMENT DE LA GUERRE ET DE LA MARINE, ET LA CORRESPONDANCE DES COURS D'ESPAGNE ET DE PORTUGAL; GRAND-MAITRE ET SURINTENDANT-GÉNÉRAL DES COURIERS, POSTES ET RELAIS DE FRANCE.

MONSEIGNEUR,

LE TRAITÉ de Tactique Navale que j'ai l'honneur de Vous présenter, manquoit en quelque sorte à la Marine du Roi. C'est le fruit des réflexions que m'ont donné occasion de faire les mouvements que j'ai vû exécuter aux Escadres

dans lesquelles j'ai servi. Son objet est de faire sentir la nécessité de l'ordre & de la discipline, d'où dépend la principale force de l'Armée. A ce titre, il ne pouvoit pas paroître sous de plus heureux auspices. Le Roi vient de donner par Vos soins une forme plus avantageuse à ses Troupes; & le bien de l'Etat dont Vous êtes sans cesse occupé, Monseigneur, tourne également Votre attention sur les moyens de faire refleurir la Marine. Je m'estimerois heureux si l'Ouvrage que Vous me permettez de publier, répondant à une partie de Vos vûes, pouvoit être utile à la jeune Noblesse sur laquelle la Marine fonde ses nouvelles espérances: il sera du moins un témoignage certain du zele que j'ai toujours eu pour la gloire du Pavillon de Sa Majesté. Je Vous supplie en même temps, Monseigneur, de le recevoir comme une marque de la reconnoissance que j'ai de Vos bienfaits.

Je suis avec un profond respect,

MONSEIGNEUR,

Votre très-humble & très-obéissant serviteur,
DE MOROGUES.

TABLE
DES CHAPITRES
Contenus dans les deux Livres de la TACTIQUE.

LIVRE PREMIER.

DES ÉVOLUTIONS.

LIVRE SECOND.

DES SIGNAUX ET ORDRES GÉNÉRAUX.

FIN DE LA TABLE.

RAPPORT de Messieurs les Commissaires nommés par l'Académie Royale des Sciences pour examiner l'Ouvrage de M. DE MOROGUES.

NOUS Commissaires nommés par l'Académie, pour examiner un Ouvrage de M. Bigot de Morogues, Capitaine de Vaisseaux du Roi, Chef d'une Brigade du Corps Royal de l'Artillerie, & Correspondant de l'Académie, intitulé: *Tactique Navale*, ou *Traité des Evolutions & des Signaux*, avons l'honneur de lui en rendre compte.

LES Regles des Evolutions sont, sans contredit, l'objet d'étude par lequel les Officiers de la Marine les plus habiles doivent couronner leurs connoissances, puisqu'ils ne peuvent espérer d'être vraiment utiles à l'Etat, qu'autant qu'ils sont supérieurs dans cette partie. Il étoit donc bien essentiel pour les jeunes Officiers de ce Corps, qui se proposent de mériter d'avoir part au Commandement des Armées, & d'acquérir de la gloire en soutenant l'honneur de la Nation, d'avoir entre les mains un livre qui donnât des Régles précises de la Tactique, afin de pouvoir les approfondir chaque jour, & se les rendre familieres.

L'Ouvrage de ce genre composé par le P. Hoste, est devenu rare; & quoiqu'excellent dans plusieurs parties, il renferme aussi beaucoup de manœuvres inutiles: il falloit être Marin, & de plus Officier d'armée pour bien traiter de la Tactique Navale. Les Majors de nos Escadres, & notamment le Chevalier de Fabry, nous en ont donné des modeles excellents dans cette derniere Guerre; & M. de Morogues, par l'étendue de ses connoissances, étoit très-capable de réussir à rassembler dans un seul corps d'Ouvrage, & de mettre dans l'ordre le plus avantageux les meilleures Evolutions, & les Signaux les plus étendus, afin qu'on eût sous les yeux tout ce qui pouvoit avoir été dit sur cette matiere. Aussi jouit-il, même avant la publication de son travail, de l'assurance flatteuse de son utilité, non-seulement dans l'avantage qu'en retirent MM. les Gardes de la Marine de Brest depuis plusieurs années qu'ils étudient ce Livre manuscrit dans leurs salles, mais encore dans l'empressement des Officiers les plus intelligents, pour s'en procurer des copies.

M. de Morogues a divisé son Ouvrage en deux Parties, conformément à l'indication du Titre.

Dans la premiere que nous avons lue avec la plus grande satisfaction, il traite des Evolutions; & il nous a paru qu'il n'en a oublié aucune dont l'exécution pût être utile ou praticable; & lorsqu'une même Evolution peut être exécutée de plusieurs manieres différentes,

& également utiles, il les rapporte toutes, en expliquant les occasions de préférence à donner à chacune.

Pour cela, après avoir enseigné tout ce qui concerne la Chasse, il en applique les Regles à la formation d'une ligne de Vaisseaux ; car, pour y prendre son poste, on sait qu'il faut que chaque Vaisseau donne Chasse à celui qui doit le précéder dans la ligne. Il parcourt ensuite, & explique aussi méthodiquement, & dans le plus grand détail, tous les mouvements généraux & particuliers des Escadres d'une Armée, soit en ordre de Bataille ou de Marche; les divers changements d'Ordre ; les mouvements particuliers relatifs au Combat, comme, disputer le vent à l'Ennemi; éviter le Combat ; arriver sur l'Ennemi, & le forcer au Combat, au vent ou sous le vent ; doubler l'Ennemi, traverser son Armée, & l'empêcher de le faire.

Les manœuvres que M. de Morogues indique pour tous ces mouvements, paroissent les meilleures ; mais il ne dissimule pas, que si leur exécution n'est pas parfaite, il en est qui peuvent être susceptibles de grands inconvénients, & occasionner du désordre dans la ligne, dont l'Ennemi ne manqueroit pas de profiter. C'est ce qui l'oblige à faire sentir le danger de se déterminer à certaines manœuvres difficiles devant l'Ennemi, à moins que quelque faute de sa part n'offre un succès presque assuré, ou qu'on n'y soit forcé par la nécessité de tout risquer, pour se tirer d'une position fâcheuse.

Cependant cette perfection si nécessaire dans l'exécution des mouvements, à laquelle un Général craint avec tant de raison que son Armée n'atteigne pas, dépend en tout du bon ordre & de la discipline.

Aussi M. de Morogues fait consister, en grande partie, la force d'une Armée navale dans cet ordre & cette discipline qui y sont établis, & dans son exercice réel aux Evolutions. Il regarde cette espece de force, comme équivalente à celle de plusieurs Vaisseaux que l'Ennemi auroit de plus ; & nous en sommes persuadés comme lui, si l'on peut se flatter d'avoir sur l'Ennemi cette supériorité d'exactitude dans l'exécution des Evolutions qui peut en effet lui rendre inutiles plusieurs Vaisseaux.

Elle dépend, comme l'on sait, d'une grande & égale habileté du Général, & de chacun des Capitaines, dans la théorie de la Tactique, & de leur longue expérience dans l'exercice des Evolutions. Car il ne suffit pas que chaque Capitaine soit *Manœuvrier*, comme on l'entend communément de ceux qui, dans la Navigation ordinaire, savent assez régler les mouvements particuliers de leur Vaisseau, pour le conduire sûrement d'un Port à l'autre ; c'est-là sans doute un grand avantage, mais qu'on peut à peine regarder comme un premier élément de ce haut degré de perfection & de finesse, avec lequel chaque Capitaine d'une Armée doit posséder la manœuvre, pour bien connoître & régler la marche de son Vaisseau dans tous les mouvements d'une ligne bien serrée ; en un mot, pour y garder son poste, sans craindre des abordages, qui ne doivent jamais

arriver quand, avec du vent, la mer eſt un peu *maniable*.

M. de Morogues examine, & fait prévoir dans tous les cas, les dérangements que ne peuvent manquer de cauſer, dans une ligne, le changement du vent, par l'impoſſibilité preſque phyſique que, dans cette circonſtance, les Vaiſſeaux ſe tiennent toujours exactement à leur poſte. Il fait ſentir toutes les difficultés du rétabliſſement de l'ordre, en indiquant cependant les meilleurs moyens, & les plus prompts pour y parvenir.

Enfin les Planches qui accompagnent ce Traité, au nombre de XLIX, contenant 133 Figures, repréſentent les mouvements de chaque Evolution d'une maniere ſi ſimple, ſi claire & ſi ſenſible, qu'elles en font deviner les détails, indépendamment des explications du Traité même.

APRÈS avoir donné dans la premiere Partie de ſon Ouvrage les Regles des Evolutions, M. de Morogues en enſeigne l'application & l'uſage dans la ſeconde, en traitant des Signaux par leſquels on fait connoître à une Armée Navale tous les mouvements qu'elle doit exécuter.

Le projet de l'Auteur, à cet égard, ayant été de repréſenter un modele complet de Signaux pour une grande Armée, dans lequel aucun ordre ou détail utile ne fût oublié, il a raſſemblé tous les différents moyens de faire des Signaux, ſoit de Jour, de Nuit, ou de Brume, qui avoient été employés juſqu'aujourd'hui dans les Livres d'ordres généraux de nos Armées ou Eſcadres : il en a même étendu & varié l'uſage, de maniere qu'il eſt parvenu, non-ſeulement à donner des Signaux pour un plus grand nombre d'ordres ; mais encore à fournir, pour ainſi dire, dans le même plan de Signaux, deux ou trois plans différens ; c'eſt-à-dire, deux ou trois manieres d'exprimer chacun des ordres de ſon plan par des Signaux de différente eſpece, afin que le Général ſoit à portée de choiſir à propos l'eſpece qui convient le mieux à chaque circonſtance.

D'après ce que nous venons de dire, on conçoit aiſément l'étendue du travail de M. de Morogues, en voulant remplir cette double ou triple combinaiſon, ſans oublier la ſimplicité & la diſtinction qu'il établit pour baſe de la bonté de tous les Signaux.

Nous devons obſerver à ce dernier égard, que cette partie de l'Ouvrage de M. de Morogues, compoſée, comme nous l'avons déja dit, pour ſervir dans l'occaſion rare des Evolutions d'une grande Armée, peut, même en conſervant bien des détails intéreſſants, être beaucoup ſimplifiée dans les occaſions les plus fréquentes de s'en ſervir pour former des Signaux à une forte Eſcadre.

Nous ajouterons que ce Livre de Signaux ne peut manquer d'être utile ; & qu'il eſt traité d'une maniere, non-ſeulement fort avantageuſe pour l'uniformité d'exécution des Manœuvres générales, ſi néceſſaire au maintien de l'ordre dans une ligne, mais encore pour

l'instruction particuliere de chacun des membres du corps de l'Armée, relativement à leurs fonctions, & aux Regles des Evolutions. C'est ce que nous ferons voir dans l'idée succinte que nous donnerons de la forme de ces Signaux, après que nous aurons rendu compte de quelques especes ingénieuses de Signaux, pour multiplier & varier les expressions, & dont l'usage n'est point encore généralement reçu, ou dont certaines particularités appartiennent à M. de Morogues.

Dans les Signaux de Manœuvre, l'Auteur a destiné un Mât particulier à chaque corps de l'Armée, pour y placer les Pavillons ou Flammes nécessaires, pour faire évoluer ce corps, & la Vergue d'artimon à l'Armée entiere; desorte que le Général peut faire exécuter à toutes les Escadres, en même temps, des mouvements différents sans craindre aucune méprise. Il conserve la même destination des Mâts dans les Signaux de Nuit, pour y placer les Fanaux qui remplacent les Pavillons.

Il présente encore pour la Nuit un double plan de Signaux pour remplacer les Pavillons, il trouve cet avantage dans les Fusées, qu'il met en état de substituer entièrement aux Fanaux pour faire les mêmes Signaux que par eux, moyennant la différente composition de la garniture de ces Fusées, en Etoiles, en Serpentaux ou en Pluie. C'est par-là qu'il leur donne la signification des Fanaux placés aux Aubans de tel ou tel Mât; observant de plus que les Fanaux aux Aubans d'un Mât, ou l'espece de Fusées qui y répond, regardent toujours la même division de l'Armée. On voit que le choix, ou même la réunion de ces deux sortes de Signaux permanents ou instantanés, peut être très-utile à un Général dans diverses occasions importantes.

Les Signaux numéraires que M. de Morogues fait entrer dans son Ouvrage, sont ceux qui contribuent le plus à la variété & à l'augmentation de détails que nous y avons trouvée dans tout ce qui peut être exprimé par des nombres. Ils consistent, comme l'on sait, à faire signifier à certains Pavillons des unités, des dixaines & des centaines, suivant les endroits où ils sont placés; & l'on peut, par exemple, s'en servir pour indiquer les aires de vent dans l'ordre de Pausse-route, dans l'ordre de Mouillage en ligne, &c; les degrés & minutes de latitude ou de longitude; le nombre de brasses d'eau quand on a sondé, &c. Ils fournissent d'ailleurs un double moyen & simple, d'exprimer tous les Signaux, en désignant par ces Pavillons numéraires, l'article du Livre des Signaux que le Général veut faire exécuter.

Il donne aussi des Signaux numéraires pour la Nuit; & encore, dans ce double plan, des Fanaux à certains Mâts, ou des Fusées correspondantes qui signifient alors des unités, des dixaines ou des centaines; il désigne ainsi, non-seulement les aires de vent, les degrés & minutes, les brasses, &c, comme nous l'avons dit des Signaux de Jour, mais encore il se sert des Signaux numéraires de Nuit,

Nuit, soit pour faire reconnoître ou signaler chaque Vaisseau de la ligne, en affectant à chacun le nombre qui répond au rang que le Capitaine occupe dans la ligne, soit pour désigner un nombre de Vaisseaux, ou un Vaisseau auquel on veut parler, suivant que le Signal d'avertissement indique que le Général va se servir des Signaux numéraires, & celui de ces différents usages auquel les Signaux numéraires seront employés.

Il donne enfin, comme pour le Jour, le double moyen d'exprimer généralement tous les Signaux, en indiquant l'Article du Livre qu'on veut faire exécuter, & avec moins de Feux ou de Fusées que par les Signaux ordinaires.

M. de Morogues étend de même l'usage des Signaux numéraires, jusques dans le temps de Brume, par le Canon ; & toujours après avoir donné les autres Signaux généraux pour le même temps, qui consistent en coups de Canon, accompagnés principalement de différentes batteries de la Caisse affectées à chaque mouvement, & qui ont lieu pendant tout le temps de l'exécution du mouvement indiqué par le Signal.

Nous n'avons encore parlé des coups de Canon, dans les Signaux, qu'à l'occasion de ceux de Brume : il y en a de même dans les Signaux de Jour & de Nuit ; & M. de Morogues les a employés, de maniere qu'ils servent à confirmer ou à doubler l'expression des Fanaux ou des Fusées, ou à exprimer tout seuls les Signaux. Il fait encore observer qu'on peut se passer absolument d'en tirer, si, étant au voisinage de l'Ennemi, on avoit lieu de craindre que le bruit ne découvrît la marche de l'Armée, ou dans telle autre circonstance.

M. de Morogues établit de plus divers intervalles de temps à observer en tirant les coups de Canon ; & au moyen de leurs combinaisons, il a extrêmement généralisé cette espece de Signal pour les occasions de Jour, de Nuit & de Brume, où il pourroit être avantageux de s'en servir.

Quant à la forme de cette partie de l'Ouvrage, M. de Morogues explique dans chaque article la maniere d'exécuter le Signal, conséquemment à l'énoncé. Cette explication, pour les Signaux qui sont relatifs au bon ordre & à la police d'une Armée ou Escadre, est instructive sur les fonctions des Capitaines & autres Officiers, conformément aux Ordonnances & aux Usages reçus. Et pour les Signaux de Manœuvre & de Mouvements, M. de Morogues rappelle les Régles dans tout le détail nécessaire. C'est, à la vérité, une répétition en termes différents de ce qui est déja dit dans la premiere Partie ; mais cette répétition des Régles est toujours bien avantageuse : l'application en devient plus aisée.

Il fixe ainsi, pour chaque Colonne ou pour chaque Vaisseau, la maniere dont ils doivent manœuvrer dans tous les mouvements généraux ou particuliers ; ce qui assure l'ordre & l'uniformité si essentiels au succès d'une Evolution.

Chaque Article eſt enfin terminé par un renvoi aux quatre Tables des Signaux qui ſont à la fin du Livre, pour y trouver la place & la couleur des Pavillons, la place & le nombre des Fanaux ou des Fuſées, &c. M. de Morogues fait voir pluſieurs avantages dans cette ſéparation qu'il a faite de cette partie des Signaux d'avec leur explication; &, entr'autres, celui de pouvoir aiſément changer les ſignifications de tous les Signaux après chaque Campagne, & même toutes les fois que le Général voudra dans une même Campagne; & cela, ſeulement en reculant ou en avançant dans ces Tables les numéros des Caſes où ils ſont écrits.

La premiere de ces Tables eſt celle des Signaux de Jour par Pavillons & Flammes. On y trouve la ſignification de chaque Signal, relativement à ſa place dans la mâture & au numéro des couleurs.

La ſeconde comprend tous les Signaux de Canon pour le Jour, la Nuit & le temps de Brume. Outre le nombre des coups pour chaque Signal, on y voit marqués diſtinctement les divers intervalles de temps à obſerver d'un coup à l'autre.

La troiſieme eſt la Table des Signaux de Nuit, où ſont, pour chaque Signal, le nombre & la place des Fanaux, ou le nombre & l'eſpece de Fuſées.

La quatrieme contient les Signaux pour le temps de Brume. On y trouve, par conſéquent, ceux faits avec les Cloches, Fuſils, & avec les diverſes batteries de la Caiſſe. Et comme les Signaux de Brume ſont eſſentiellement compoſés de coups de Canon, cette Table renvoye preſque de chaque Article, à celle des Signaux de Canon.

Toutes ces Tables renvoyent toujours aux Articles du Livre des Signaux pour l'explication des Ordres ou des Mouvements, comme le Livre des Signaux renvoye aux Articles de ces Tables.

Enfin l'Ouvrage eſt accompagné d'une Table générale des Matieres contenues dans les deux Parties, & relative aux Articles du Livre des Evolutions, à celui des Signaux & aux Figures: elle eſt fort utile & même néceſſaire pour trouver promptement l'Evolution, & ſur-tout le Signal dont on a beſoin.

Telle eſt l'idée que nous avons priſe de l'Ouvrage de M. de Morogues, dont l'Académie nous avoit confié l'examen. Nous le croyons digne de ſon ſuffrage & de l'impreſſion.

Fait à Paris, ce 9 Mars 1763.

Signé, Chabert. Clairaut. Duhamel du Monceau.

TACTIQUE



TACTIQUE NAVALE.

INTRODUCTION.

De la Tactique Navale. Exposition & partage de ce Traité.

La Tactique Navale est l'art de ranger les armées de mer dans l'ordre qui convient, & de régler leurs mouvements. Ce n'est point une science établie sur des principes absolument invariables : elle est fondée sur des rapports dont les causes principales, qui sont les armes, peuvent changer ; ce qui fait nécessairement aussi changer la construction des Vaisseaux, la maniere de les manœuvrer, & enfin la disposition & l'ordonnance des armées. Parcourons, quoique rapidement, toute cette I. TACTIQUE NAVALE.

ſucceſſion, pour venir à notre ordre de bataille, & mieux ſentir les raiſons qui l'ont fait choiſir.

II Galeres anciennes. Les Galeres anciennes avoient pluſieurs rangs de rames, diſpoſées fort différemment de ce qu'elles ſont dans nos Galeres modernes, qui ſont les Bâtiments qui s'éloignent le moins de leur premier modele. Quelques-unes portoient des tours peſantes, que l'on ne montoit ſouvent que lorſqu'on ſe préparoit au combat. On élevoit encore ſur ces Galeres des machines qui ſervoient à lancer des traits ou des pierres, & quelquefois des artifices. On y établiſſoit des corbeaux pour accrocher l'ennemi, & des ponts que l'on abaiſſoit pour paſſer à l'abordage : ces dernieres machines étoient en avant; ſi l'armée étoit en déſordre, on les jettoit à la mer, de même que les tours, pour rendre la fuite plus légere. La proue étoit armée d'une pointe ou trident d'airain preſque à fleur d'eau. L'uſage des tours a duré juſques ſous la troiſieme race de nos Rois, quoique la figure des Vaiſſeaux eût déja beaucoup changé. Il y avoit des Vaiſſeaux avec des tours dans les armées de Philippe le Bel, & de Guy, Comte de Flandre. L'éperon en bec ou trident, a auſſi été en uſage juſqu'à ce même temps, où les Hiſtoriens déſignent encore par cette partie les Vaiſſeaux de guerre ou Galéres. Dès-lors on commença à faire des Vaiſſeaux plus forts de bois pour mieux réſiſter au choc du bec, auquel ſon inutilité ou ſes inconvénients firent enſuite ſubſtituer un long éperon, élevé à la hauteur de la proue, & tel à peu-près que celui de nos Galeres. Cependant l'invention de la poudre en 1330, introduiſit inſenſiblement l'uſage des armes à feu, ſans faire quitter abſolument la maniere ancienne de combattre. Les Eſpagnols avoient du canon dans le combat naval donné aux Anglois & aux Poitevins devant la Rochelle en 1372; & cette bataille eſt la premiere où il eſt fait mention de cette arme ſur nos flottes. Pluſieurs années ſe paſſerent ſans que les armées de mer en fuſſent bien pourvues: une révolution auſſi grande dans la maniere de combattre, & qui devoit faire changer totalement la conſtruction des Vaiſſeaux, ne pouvoit pas ſe faire rapidement. Auſſi eſt-il rapporté comme une choſe très-remarquable, qu'en 1545, dans

le combat naval de l'armée de François I. contre les Anglois, & qui dura plus de deux heures, *il ne fut pas tiré moins de trois cents coups d'artillerie, tant d'un côté que de l'autre.* Les deux armées étoient chacune d'environ cent Vaiſſeaux. Mais un ſiecle après, on avoit des Vaiſſeaux qui portoient beaucoup de canon. Le Vaiſſeau *la Couronne*, conſtruit en 1638 dans la riviere de Vilaine, étoit percé pour 72 canons de gros calibre; en 1641, le Vaiſſeau *l'Amiral* portoit du 36 & du 24; en 1692, *le Royal-Louis*, Vaiſſeau de trois ponts, conſtruit à Toulon, qui étoit le plus beau Vaiſſeau de ligne qui eût paru juſqu'alors, & qui pourroit peut-être encore paſſer pour un modele, portoit 110 canons, dont 90 en trois batteries complettes de 48, de 18 & de 12, & 20 canons, de 8 & de 6 ſur ſes gaillards.

III. L'ordonnance des armées a dû changer avec les armes.

L'ordonnance des armées devoit changer avec les armes: celles des Anciens rendoient les diſpoſitions aſſez indifférentes. On regardoit cependant comme un avantage d'avoir le vent ſur l'ennemi, & qu'il eût le ſoleil au viſage. L'ordre de bataille dépendoit de la mobilité des Vaiſſeaux, & des ruſes que les Généraux méditoient. Tous les Vaiſſeaux étoient à rames; ils baiſſoient leurs voiles pour combattre; ils préſentoient la proue à l'ennemi, & ils s'avançoient les uns contre les autres à force de rames, chacun cherchant à briſer celles de ſon adverſaire en le prolongeant, s'il n'avoit pas l'adreſſe de retirer ſes rames auſſi promptement que celui qui l'attaquoit, ou à l'aborder par le flanc, en le perçant de ſon éperon. Les Vaiſſeaux accrochés de quelque maniere que ce fût, n'avoient plus de mouvement que celui de la mer. On en venoit aux mains, & l'on combattoit, pour ainſi dire, de pied ferme; c'étoit un abordage, un aſſaut; & ils ne pouvoient gueres combattre autrement; le moindre éloignement rendoit inutiles les fleches, les frondes, & preſque toutes les machines. Les armées étoient quelquefois rangées ſur deux ou trois lignes droites paralleles; rarement elles étoient ſur une ſeule ligne, à moins qu'elle ne fût en croiſſant. On conçoit que cet ordre pouvoit convenir à des Bâtiments à rames qui ſe battoient en préſentant l'avant. A la bataille

d'Ecnome, entre les Romains & les Carthaginois, l'armée des premiers formoit un triangle ou une espece de coin en avant & au milieu de la longueur de deux lignes droites paralleles; celle des derniers étoit en potence ou en équerre, dont une branche étendue en arriere, & comme à l'abri de la premiere attaque, étoit prête à tomber sur le flanc des Galeres Romaines qui auroient percé la ligne. L'Histoire ancienne nous a conservé plusieurs de ces ordres, dont quelques-uns ont été suivis dans les temps postérieurs. Ainsi l'armée Angloise à la bataille de l'Ecluse en 1340, étoit rangée sur deux lignes; la premiere, des plus gros Vaisseaux; la seconde, des moindres Bâtiments qui devoient servir comme d'un corps de réserve destiné aux secours. En 1545, l'armée Françoise, sous les ordres du Maréchal d'Annebault, dans la bataille qu'il livra aux Anglois dans la Manche, étoit en croissant. L'armée étoit partagée en trois corps; celui du centre de 30 Vaisseaux; les ailes de 36 chacune. Il y avoit aussi plusieurs Galeres; mais elles n'étoient point en ligne; elles étoient destinées à attaquer par détachements, suivant les circonstances. Et ce dernier ordre a été suivi jusques sous Louis XIII. Le P. Fournier (Hydrogra. l. 3, ch. 4), parlant de l'ordonnance des Vaisseaux pour le combat, dit du Général, que *s'il faut donner combat, il ne sera beaucoup en peine de la figure qu'il donnera à son armée, n'en ayant presque qu'une pratiquée sur mer, savoir en demi-lune :* qu'*il composera le gros de son armée de Gallions & de Vaisseaux, le plus puissants de bois qu'il aye; & mettra sur les ailes les Vaisseaux les plus légers pour remorquer les gros, environner l'ennemi, le harceler.* En 1647, à la Canée, l'armée Vénitienne composée de Galeres, étoit rangée en triangle, dont la base formée de six Galéasses étoit soutenue d'une autre ligne de Galeres en croissant, & d'une réserve partagée en trois corps. Enfin les armées n'étant plus composées de Vaisseaux à rames, ou formées de Galeres & de Vaisseaux de ligne, mais seulement des derniers qui se battent sous voile, & qui tirent toute leur force de leurs flancs, elles ne se sont plus rangées que sur une ligne droite parallele à celle des ennemis; tous les Vaisseaux serrant le vent au même

bord. En effet, la force & la maniere différente de combattre des Vaisseaux & des Galeres rendoient leur service incompatible dans la même ligne. Et à considérer le changement que l'usage du canon avoit occasionné dans la construction & dans la manœuvre des Vaisseaux, il falloit nécessairement que les armées parvinssent à former l'ordre que nous suivons aujourd'hui. Les Vaisseaux doivent donc présenter le côté, marcher serrés dans les eaux les uns des autres, & gouverner dans la ligne du plus près du vent, soit pour en conserver l'avantage, soit pour le disputer à l'ennemi.

IV. La ligne de combat a déterminé l'ordre de marche.

La Ligne de combat la plus avantageuse étant déterminée, l'ordre de marche devoit en dépendre nécessairement, & y avoir beaucoup de rapport, afin que l'armée pût passer plus facilement & plus promptement d'un ordre à l'autre, & être en même temps plus rassemblée pour la marche.

V. Evolution, ce que c'est.

Les Evolutions sont l'exécution des mouvements que ces différents ordres & la disposition des Escadres exigent; & c'est par des Signaux, que l'on fait connoître à l'Armée les mouvements qu'elle doit exécuter. Ces deux objets feront le partage de ce Traité, dont la premiere Partie comprendra les Evolutions.

Nous n'avons de Traités de Tactique Navale, que les évolutions du P. Hoste; ouvrage devenu un peu rare, excellent dans plusieurs parties, quoiqu'il comprenne beaucoup de manœuvres inutiles; & nos Livres d'ordres & de signaux que les Généraux donnent à leur Escadre en commençant la campagne, parmi lesquels les signaux du Maréchal de Tourville sont regardés comme un premier & un très-bon modele. Mais ces Traités étant absolument indépendants & relatifs, chacun en particulier, au seul objet de la campagne pour laquelle ils ont été faits; j'ai pensé qu'il seroit utile à la Marine du Roi, de lui donner, pour l'instruction de ses jeunes Eleves, un Ouvrage général, qui comprît en même temps toutes les évolutions utiles & nécessaires dans les différentes circonstances, & les signaux que leur exécution demande. J'ai donc fait choix des évolutions les plus essentielles, que j'ai expliquées le plus simplement qu'il m'a été possible, évitant sur-tout la maniere du P. Hoste, dont l'ap-

pareil géométrique, & la néceffité indifpenfable des figures rendent la lecture affez difficile. Et comme la plupart de nos Livres d'ordres & de fignaux, ne parlent point des mouvements particuliers qui tendent à l'exécution d'une évolution générale; qu'il y en a cependant telle qui peut être faite par la fuite de différents mouvements de chaque corps ou colonne, j'ai appliqué les fignaux aux évolutions du livre qui les précede. En effet, fi les Vaiffeaux particuliers ne font pas convenus du mouvement précis de toute leur Efcadre; mouvement qui, s'il m'eft permis de m'exprimer ainfi, eft un des éléments de l'évolution, il eft impoffible que la confufion ne prenne la place du bel ordre, & que pour parvenir à celui qui convient, on ne perde un temps dont les moindres moments font toujours précieux, fur-tout en préfence de l'ennemi.

C'eft pour obvier à cet accident que je me fuis principalement étendu fur la maniere de changer l'arrangement des Efcadres, foit dans l'ordre de bataille, foit dans l'ordre de marche; ainfi on ne peut regarder comme inutile le détail où l'on eft entré à cet égard. Car l'armée étant, par exemple, en ordre de marche, l'avant-garde au vent, le corps de bataille au milieu, & l'arriere-garde fous le vent, ce qui eft l'ordre naturel, le Général peut avoir de très-bonnes raifons pour changer cette difpofition, & faire paffer fa colonne au vent ou fous le vent, parce qu'attendant l'ennemi de ce côté, il fera plus à portée de prendre le meilleur parti pour fe mettre en bataille, pouvant également, fuivant les différentes circonftances former fon ordre de combat fur la ligne de la colonne du vent, fur celle du milieu, ou fur celle de fous le vent. Mais chacune de ces manœuvres peut s'exécuter différemment. Il peut auffi donner l'avant-garde au Contre-Amiral, au lieu de la donner au Vice-Amiral, parce qu'il prévoit qu'il fera peut-être un mouvement qui rétablira l'ordre de la tête & de la queue, en changeant d'amures & formant la ligne fur l'autre bord. Quant aux mouvements dont on a fait choix, ce font ceux qui ont paru plus faciles, quoique quelques-uns ne le foient pas, & demandent même beaucoup de temps par la nature du mouvement à exécuter. Au refte, le

Général n'eſt jamais aſtreint à une maniere unique d'évoluer pour parvenir à une certaine diſpoſition. Cependant on manœuvrera toujours avec beaucoup plus d'avantage lorſqu'il aura fixé invariablement la maniere de faire chaque mouvement général ; ce qui ne l'empêchera pas, s'il le juge à propos, de marquer chaque temps particulier d'une évolution, ainſi qu'on l'a fait dans le Traité des Signaux, & qu'on le feroit indiſpenſablement dans une évolution nouvelle & imprévue.

Les changements de vent ſont encore un point ſur lequel on a cru devoir un peu inſiſter, parce que c'eſt ce qui trouble plus les ordres, & ce qui les rend plus difficiles à bien rétablir, par l'impoſſibilité preſque phyſique, que les Vaiſſeaux ſe tiennent toujours exactement à leur poſte dans cette circonſtance. Mais cette difficulté, & l'obligation où le Général ſe trouve quelquefois de rétablir l'ordre par un ſignal d'ordre & de ralliement, plutôt que de tenter de le faire par les regles ordinaires de la Tactique, ſont une raiſon de donner tous les moyens poſſibles de le conſerver. On a donc encore été obligé d'entrer dans le détail de ces ſortes d'évolutions.

V I. Mouvements : en faire devant l'ennemi le moins qu'il eſt poſſible.

L'étude des évolutions fera ſentir par la difficulté de leur exécution préciſe, qu'il faut éviter, autant que l'on peut, de faire devant l'ennemi beaucoup de mouvements. Les mouvements rompent preſque toujours l'ordre, & ils exigent quelquefois l'éloignement ou la ſéparation de quelques corps, comme lorſque l'on fait donner vent devant à une diviſion pour s'élever, ou pour changer de poſte ; l'ennemi attentif peut profiter de ce moment pour attaquer l'armée avant que ſon ordre ſoit formé. Cependant, parce qu'il y a des mouvements indiſpenſables, le Général, pour les faciliter, a toujours une extrême attention à tenir ſon armée réunie. Ainſi le ſignal de rétablir l'ordre eſt ordinairement le premier qui ſuit le point du jour, ou la découverte des Vaiſſeaux. Et le Général obſerve auſſi dans toutes les évolutions de conſéquence, de faire reſſerrer la ligne. L'armée raſſemblée & marchant en ordre dans le plus petit eſpace qu'elle puiſſe occuper ſelon le temps, eſt plus à portée d'obſerver les ſignaux, & eſt beaucoup mieux diſpoſée à paſſer plus promptement à l'ordre

de bataille, auquel tout autre ordre doit se réduire.

VII. Necessité de la pratique des évolutions.

Il ne suffit donc pas que chaque Capitaine soit manœuvrier, quoique ce soit sans doute un très-grand avantage pour la sûreté du Vaisseau, & pour la légéreté & la régularité des mouvemens particuliers; il faut de plus, pour le corps d'armée, que les Vaisseaux sachent marcher très-serrés en ligne, sans craindre des abordages qui ne doivent jamais arriver quand, avec du vent, la mer est un peu maniable, & que l'on sait régler la marche d'un Vaisseau. Il faut aussi que les Escadres soient formées aux évolutions par un exercice réel, & non pas par une simple théorie. Un Soldat qui feroit parfaitement l'exercice seul & hors du bataillon, qui manieroit ses armes avec facilité, qui brusqueroit les temps avec une grace toute martiale, romproit cependant l'harmonie des mouvements de la troupe, s'il n'avoit point été exercé avec elle. De même, la pratique des évolutions qui suppose toujours l'exactitude de la manœuvre particuliere, produit le bon ordre dans la marche & dans le combat: & le bon ordre est presque toujours un préjugé certain de la victoire. Le Maréchal de Puységur dit dans ses Mémoires, qu'en *voyant marcher deux armées l'une contre l'autre, il est aisé de juger, suivant l'ordre & l'exactitude avec laquelle l'une & l'autre marche, quelle est celle qui battra l'autre.* Ceci est peut-être plus exactement vrai pour l'armée de mer que pour celle de terre.

VII Le bon ordre & la discipline font la force des corps.

Le bon ordre & la discipline donnent aux corps de la force & de l'agilité. Si ce double avantage est commun à tous, il n'est pas moins vrai qu'il est encore plus favorable au petit nombre, qui peut se mouvoir plus facilement & plus promptement qu'un grand, sans se désunir. Le bon ordre est donc, à bravoure égale, la seule ressource du petit nombre. On peut inférer delà, qu'une armée de mer moins nombreuse, mais bien formée aux évolutions, pourroit, par une conséquence & une suite de sa bonne manœuvre dans le combat, n'être pas entamée, & qu'elle pourroit même battre une armée plus nombreuse, qui étant moins bien exercée, laisseroit plusieurs Vaisseaux inutiles par leur séparation, ou peu à portée de se protéger réciproquement. Les Gaulois, dit Végece, avoient sur les Romains l'avantage du nombre; les Germains

Germains avoient la taille ; les Espagnols , la force & le nombre ; les Africains , la ruse & l'opulence ; les Grecs , l'artifice & la prudence. Les Romains ont triomphé de tous par la discipline. Appliquons-nous ces faits ; car il est à craindre que nous ne nous persuadions trop qu'il suffit d'être brave. Cependant ce premier feu du François dont on parle tant , & que l'on fait tant valoir , ne nous empêchera jamais d'être battus par un ennemi mieux discipliné. Au reste , ce premier feu est peut-être bien moins utile sur mer que sur terre , hors l'abordage. Nos coups sont moins imprévus ; & avant que de les porter de près à l'ennemi , il faut avoir employé pendant plusieurs heures les finesses de la manœuvre. Telle est aujourd'hui la nature de nos combats ; l'ordre nécessaire de la ligne , & la forme de nos Vaisseaux ne permettant gueres l'assaut de l'abordage , que dans les combats de Vaisseau à Vaisseau. Mais dans l'ordre de bataille , la bravoure du Capitaine est moins impétueuse ; sa principale attention est de conserver l'ordre & de serrer la ligne , afin que les Vaisseaux se prêtent un secours mutuel , & deviennent ainsi plus capables de résister à des forces en apparence plus grandes , mais qui sont réellement inférieures si elles sont désunies.

VI. Différence essentielle entre les armées de terre & celles de mer.

Au surplus , les armées de mer ne sont point comme celles de terre : ces dernieres étant en vûe & à portée l'une de l'autre , la moins forte évite difficilement une affaire générale , si l'avantage de sa position ne peut pas la mettre en sûreté. Sur mer , au contraire , l'armée moins nombreuse pouvant manœuvrer avec plus de facilité qu'une grande , sans se séparer , peut quelquefois se dérober à la faveur de la nuit , ou d'un changement de vent , & rendre vaine la poursuite de l'ennemi qu'elle amuse , & à qui elle fait faire de grandes dépenses , & une campagne inutile à ses desseins. Il n'y a pas non plus d'affaires décisives à la mer , c'est-à-dire , d'où dépende entièrement la fin de la guerre ; ni de combats généraux , qu'autant que les deux armées veulent également s'y présenter , si elles manœuvrent bien. Car la mauvaise manœuvre engage aisément une affaire qui devient ensuite générale. D'où il résulte que l'armée la moins forte , si elle est très-bien conduite , ne s'engagera qu'autant qu'elle le voudra.

La Marine de France en donne des exemples (*) remarquables, où la seule habileté des Chefs a conservé les vaisseaux du Roi, & rempli leur mission malgré des obstacles multipliés. Ainsi la véritable force ou la supériorité consiste moins par mer dans le nombre des Vaisseaux & dans la vivacité de l'action, que dans le bon ordre, la science de la manœuvre, le sang froid & la bonne conduite des Capitaines. Car si l'audace & la fermeté des troupes réparent quelquefois par terre les fautes d'un Général; par mer, la même audace peut souvent être inutile au succès général & à l'objet particulier d'une campagne, parce qu'à la mer il n'y a point de champ de bataille à gagner, ni de places à prendre. Il est donc important de savoir à fond les évolutions navales; un Général consommé dans cette Tactique, & secondé par la tranquille bravoure de ses Capitaines, formés eux-mêmes aux évolutions & à la manœuvre par une longue expérience, remportera toujours de très-grands avantages sur l'ennemi; je veux dire, rendra toujours à l'Etat les plus grands services que l'on puisse attendre des armées de mer; & le Général fera toujours en même temps respecter le pavillon, soit qu'il batte & qu'il dissipe l'ennemi, soit qu'il trompe sa vigilance, soit enfin qu'il l'amuse, en évitant un combat désavantageux.

X. Nécessité de l'observation des signaux, & différence des signaux.

Non-seulement la régularité des évolutions dépend de la connoissance parfaite de la manœuvre, & d'une attention soutenue à bien régler la marche du Vaisseau; mais elle dépend encore particulièrement de l'observation exacte des signaux, qui, comme les mots dont une langue est composée, sont des expressions arbitraires qui ne cessent d'être indifférentes que par les idées qu'on y attache à chaque campagne.

1. Le signal doit être simple & distinct. Il est simple quand on emploie, autant qu'il se peut, une chose différente pour l'expression de chaque ordre, afin qu'il ne puisse point y avoir de méprise dans le double usage d'un signal. On le rend distinct en faisant le signal sans précipitation, en donnant le temps de l'observer, en le plaçant dans un lieu où il peut être facilement apperçu,

(*) On n'oubliera jamais dans la Marine, la campagne dite *du Large*, qui fit tant d'honneur au Maréchal de Tourville.

s'il en eft fufceptible, & généralement en le prononçant bien.

Les fignaux que l'on peut faire fe réduifent à quatre efpeces (*) principales.

1°, Les fignaux où l'on fe fert de la voix, comme l'ordre ou le mot, le cri de ralliement ou de reconnoiffance, le commandement que l'on fait verbalement.

2°, Les fignaux que l'on fait par le fon de quelques inftruments, comme de la trompette, du cor & du fifre, auxquels on peut joindre le fon de la cloche & les différentes batteries de la caiffe.

3°, Les fignaux qui fe font par les flammes, les enfeignes & les pavillons de différentes couleurs, ce qui comprend auffi le mouvement des voiles dans les fignaux de reconnoiffance & dans quelques faluts.

4°, Enfin les fignaux qui s'exécutent par les fufées volantes de différentes garnitures, par les coups de canons, de pierriers ou de fufils, par les amorces que l'on brûle & par les fanaux.

Les fignaux de la troifieme efpece fervent pendant le jour. En temps de brume on fait ufage des fignaux de la premiere & de la feconde, & pendant la nuit on emploie les différents feux.

Les coups de canon fervent également de jour, de brume ou de nuit, à faire des fignaux, ou à les confirmer, & à y faire porter attention; mais on obferve à leur égard de ne les point trop multiplier, tant à caufe de leur confufion, que parce que le bruit du canon peut faire découvrir la marche de l'armée; l'élévation & l'éclat des fufées ont le même inconvénient pour la marche lorfque l'on eft à peu de diftance de l'ennemi.

C'eft par la combinaifon de ces fignaux que le Général fait connoître fes ordres à l'armée; on en verra l'application dans toute la feconde Partie de la Tactique, où, pour rendre en même temps l'intelligence des fignaux plus facile, & en favorifer l'exécution, on a fuivi un projet un peu différent de ce qui a été en ufage jufqu'à-préfent. Ainfi pour les fignaux de manœuvres, on a, en général, deftiné un mât particulier à chaque corps

(*) Végece compte trois fortes de fignaux, *les Vocaux*, *les demi-Vocaux* & *les Muets*. Si nous voulions, comme lui, diftinguer les fignaux par des noms différents, en recevant les deux premiers, nous y joindrions *les Vexillaires* & *les Ignés*.

différent de l'armée, & la vergue d'artimon à l'armée entiere. De ſorte que dans la diſpoſition des ſignaux que nous avons formée, le Général, dans les cas eſſentiels, fera toujours connoître ſans confuſion ni crainte de mépriſe, que le ſignal s'adreſſe à toute l'armée, ou à une partie ; il pourra même faire exécuter à toutes les Eſcadres en même temps un mouvement différent, ſans qu'aucune puiſſe ſe tromper à ſon propre ſignal.

On ne doit point craindre que l'ennemi profite de la connoiſſance de cette diſpoſition, parce que le mouvement devant s'exécuter auſſi-tôt après le ſignal, l'ennemi voit encore mieux par le mouvement des Vaiſſeaux que par la poſition des pavillons, dont il ne connoît pas l'expreſſion, ce que le Général de l'armée en préſence veut faire exécuter ; puiſque d'ailleurs le Général peut changer l'uſage des mâts, & que dans une armée diſciplinée on pourroit également, & à tel mât que ce fût, faire, avec huit ou dix pavillons ſeulement, les ſignaux de tous les mouvements poſſibles. C'eſt pour parvenir à cette variété & à cette ſimplicité que l'on a établi des ſignaux numéraires, dont l'uſage s'étend à tout ce qui peut être exprimé par les nombres.

La beauté & l'exactitude des manœuvres dépendant du moment précis de leur exécution & de l'harmonie des mouvements, on en a toujours fait précéder les ſignaux de jour par un pavillon d'avertiſſement, qui n'a point d'autre objet que de prévenir l'armée ou une eſcadre, qu'elle doit faire un mouvement qu'elle commencera à l'inſtant que le ſignal ſuivant paroîtra ; & c'eſt en quoi ce nouveau projet differe encore des précédents. Ainſi l'armée aura le temps de ſe préparer à l'exécution. On a eu la même attention pour les ſignaux de nuit & de brume, dont l'obſervation eſt toujours beaucoup plus difficile. Et c'eſt en cette derniere conſidération que ces ſignaux d'avertiſſement ſont toujours compoſés de deux parties, l'une qui reſte la même, & l'autre où l'on emploie le canon qui varie dans le nombre des coups ou dans la maniere de les tirer ; mais l'on répete ce même ſignal de canon avec le ſignal de manœuvre ; ainſi par le ſignal d'avertiſſement de nuit ou de brume, l'armée connoît déja la manœuvre qu'elle doit faire & qu'elle doit commencer au moment du ſe-

cond ſignal qui doit l'indiquer; & ce ſecond ſignal ayant une partie commune au premier, l'un & l'autre ſignal ſe confirment de la ſorte, & obvient, autant qu'il eſt poſſible, à la mépriſe.

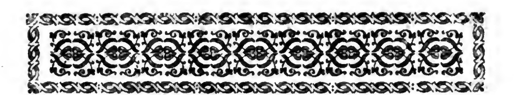
Comme il y a des circonſtances où il convient de ne point tirer de canon, les ſignaux de nuit & de brume ſont encore faits de maniere à pouvoir s'en paſſer abſolument. Et parce que l'on peut employer des fanaux ou jetter des fuſées pour les ſignaux de nuit, on a combiné ceux-ci dans un ordre tellement relatif, que l'on peut toujours ſubſtituer les uns aux autres ; pour cela on s'eſt ſervi de trois ſortes de fuſées, dont chaque eſpece répond en nombre égal aux fanaux d'un mât. Ainſi, par exemple, trois fanaux aux haubans du grand hunier, ou l'envoi de trois fuſées en étoiles, ſont le même ſignal. On pourra ainſi, dans les grands mouvements, faire le ſignal des deux manieres, parce que l'un étant paſſager & éclatant, & l'autre permanent, mais plus difficile à appercevoir, ils ſe confirmeront réciproquement, & ſans crainte de ſe tromper dans les cas où l'erreur ſeroit de conſéquence.

A l'égard de la maniere dont j'ai écrit les inſtructions ſur les ſignaux, de même que je me ſuis écarté de celle du P. Hoſte dans les évolutions, j'ai cru devoir auſſi m'écarter de celle qui a toujours été d'uſage dans nos Livres d'ordre. Il m'a paru plus ſimple de ne point faire entrer dans l'explication d'une évolution l'eſpece de ſignal qui l'indique, parce que les ſignaux devant être différents toutes les campagnes, & pouvant même changer dans le cours d'une campagne, de la maniere dont je les ai exprimés, leur motif ſubſiſtant, il ne faut que déranger l'ordre des chiffres dont ils ſont numérotés dans la table des ſignaux de nuit ou de brume, ou remplir de couleurs différentes les pavillons de la table qui repréſente les ſignaux de jour, pour qu'ils ſoient tous changés, ce qui n'eſt d'aucune difficulté. Au ſurplus, l'explication du ſignal & de ſa poſition miſe dans le corps de l'inſtruction qui en fait le ſujet, coupe trop le diſcours ; & cette matiere déja très-ſeche par elle-même, a beſoin qu'on en éloigne tout ce qui peut en rendre la lecture plus pénible. J'ai auſſi expliqué dans le Livre des ſignaux, les évolutions pour leſquelles ils ſont faits, quoique les mouvements particuliers de cha-

cune soient détaillés dans le premier livre ; c'est une sorte de répétition à laquelle j'ai été engagé pour éviter les renvois, & parce qu'une double explication donne de la netteté à celle qui pourroit en manquer. Cette explication rend en même temps le Traité des ordres & signaux tout-à-fait indépendant de celui qui le précede, & qui lui-même peut être entièrement détaché de celui qui le suit.

Je ne dois point finir cette Introduction, sans prévenir qu'indépendamment des évolutions, j'ai rassemblé, autant que j'ai pu, dans le Livre des signaux, tout ce qui en a fait jusqu'ici l'objet dans les signaux de nos Généraux, ensorte que la destination des Escadres qu'ils commandoient n'ayant pas toujours exigé les mêmes ordres & les mêmes instructions, comme il a été dit précédemment, ils ont tous été réunis ici pour former un corps entier de signaux: & dans la combinaison de ceux dont on s'est servi, il en reste encore un assez grand nombre qui n'ont point été employés, pour répondre aux nouveaux ordres que l'on voudroit exprimer.

C'est au Corps de la Marine, à juger si j'ai rempli l'objet que je me suis proposé dans ce Traité. Je me rendrai du moins le témoignage, qu'après avoir cherché à m'instruire de la Tactique Navale, & en avoir écrit quelque chose pour mon propre usage, j'ai cédé malgré moi, & comme par une espece de devoir à la demande que plusieurs Officiers distingués m'ont faite, d'étendre davantage les idées que j'avois sur les évolutions & les signaux, & de les rendre publiques. Mais parce que je sens en même temps que je ne donne presque rien au Corps de la Marine que je ne lui doive, il est juste que je lui rende ici avec reconnoissance ce que j'en ai emprunté; ne me réservant que la peine d'avoir mis quelque ordre & quelque netteté dans l'explication des évolutions & dans les signaux par lesquels on peut en commander l'exécution.



PREMIERE PARTIE.

DES ÉVOLUTIONS.

CHAPITRE PREMIER.

EXPLICATIONS DE QUELQUES TERMES.

---

1. *Rumb ou Quart de vent. Aire de vent.*

LA BOUSSOLE est divisée en 32 parties égales de 11 degrés 15 minutes chacune. On nomme *Rumb* ou *Quart de vent*, la distance d'une pointe ou d'une division de la boussole à la suivante. Figure 1.

L'Aire de vent est toute ligne sur laquelle on court, ou qui indique un relévement.

2. *Lit du vent.*

LE *Lit du vent* est la ligne (*L*, *A*) par laquelle il souffle. Et le vent prend son nom du point de la boussole qui se présente à lui. Figure 1.

3. *Perpendiculaire du vent.*

LA *Perpendiculaire du vent* est la ligne (*PP*) qui coupe à angles droits le lit du vent. Figure 1.

4. *Ligne du Plus-près.*

Figure 1. LA ligne du *Plus-près* est celle que tiennent les Vaisseaux (*S*, *B*) qui s'approchent le plus du vent. Cette ligne, qui est estimée faire avec le vent un angle de six rumbs, est distinguée en ligne du plus-près *Stribord* (*S*), & ligne du plus-près *Bas-bord* (*B*), selon que les Vaisseaux sont amurés.

5 *Vent-largue.*

Figure 1. QUAND un Vaisseau ne tient pas le vent, & qu'il n'est pas vent-arriere, on dit qu'il court *vent-largue*, ou *largue*.

On distingue par le nombre des aires de vent, la quantité dont un Vaisseau court largue, & s'éloigne de la ligne du plus près.

6. *Vent-arriere.*

Figure 1. LORSQUE la quille d'un Vaisseau est dans le lit du vent qui souffle sur sa pouppe, on dit, qu'il est *vent-arriere*, qu'il a le vent *entre deux écoutes* (*A*).

7. *Venir au vent.*

Figure 2. UN Vaisseau est dit *venir au vent*, quand quittant la ligne sur laquelle il couroit, il s'approche du plus-près.

On fait connoître, par le nombre des aires de vent, la quantité dont un Vaisseau est venu, ou doit venir au vent.

8. *Arriver.*

Figure 3. UN Vaisseau *arrive* ou *largue*, quand il s'éloigne de la ligne du plus-près.

On fait connoître, par le nombre des aires de vent, la quantité dont un Vaisseau a largué, ou doit larguer.

9.

9. *Donner Vent-devant.*

Donner vent-devant eſt l'action de pouſſer la barre du gouvernail ſous le vent, pour faire lancer le Vaiſſeau dans le vent à deſſein de virer vent-devant.

10. *Virer Vent-devant.*

Un Vaiſſeau (*A*) *vire vent-devant*, quand étant au plus-près, & venant tout d'un coup au vent, il reçoit enſuite le vent directement ſur ſes voiles (*A*), & abat ſur l'autre bord pour changer d'amures (*a*). Figure 4.

11. *Virer Vent-arriere.*

Un Vaiſſeau (*A*) *vire vent-arriere*, ou prend *lof pour lof*, quand larguant & arrivant de plus en plus (*A*), il vient vent arriere pour ſe rallier enſuite au vent (*a*), en prenant les amures du bord oppoſé à celui ſur lequel il couroit. Figure 5.

12. *Panne.*

Un Vaiſſeau eſt en *panne*, lorſqu'il a des voiles orientées à recevoir le vent, & d'autres braſſiées ſur le mât; enſorte que le Vaiſſeau ne peut plus aller de l'avant, mais ſeulement dériver par le côté.

Il y a deux manieres de mettre en panne : dans l'une (*A*) on braſſie le petit hunier ſur le mât, & l'on fait porter le grand. Dans l'autre (*B*), au contraire, on fait porter le petit hunier, & l'on met le grand ſur le mât. Toutes deux ſont bonnes ſuivant les circonſtances. Celle-ci convient mieux au Vaiſſeau qui eſt ſous le vent, parce qu'il eſt plus diſpoſé à arriver. La premiere eſt préférable pour le Vaiſſeau du vent. Figure 6.

Dans une Eſcadre tous les Vaiſſeaux en panne doivent l'être de la même maniere.

13. *Route.*

Un Vaiſſeau eſt en *route*, quand il préſente à l'aire de vent ſur lequel il doit courir. On ſuppoſe que ſes voiles ſont orientées.

14. *Travers.*

Figure 7. On dit qu'un Vaiſſeau (*A*, *a*) eſt par le *travers* d'un autre Vaiſſeau (*B*), quand le premier des deux dont nous parlons ſe trouve, quelque route qu'il faſſe, dans un point quelconque (*A* ou *a*) d'une aire de vent perpendiculaire à la route que fait le ſecond Vaiſſeau. On ne pourra pas dire pour cela que le ſecond Vaiſſeau (*B*) ſera par le travers du premier Vaiſſeau (*A*, *a*).

Figure 8. Deux Vaiſſeaux ne ſont réciproquement par le travers l'un de l'autre, que quand ils ſuivent des routes paralleles, & qu'ils ſe trouvent en même temps dans une perpendiculaire qui coupe leurs routes.

15. *Eaux.*

Figure 10. Un Vaiſſeau eſt dit être dans les *eaux* d'un autre Vaiſſeau, quand le premier des deux (*A*) étant ou paſſant en arriere de l'autre (*B*), ſe trouve directement dans l'aire de vent de ſa route.

16. *Ligne.*

On donne en général le nom de *ligne* à une armée rangée ſur une ligne du plus-près; ainſi l'on dit: *L'armée eſt en ligne*, pour dire, *l'armée eſt en bataille.*

On appelle par cette raiſon *Vaiſſeau de ligne*, tout Vaiſſeau aſſez fort pour entrer en corps d'armée, pour ſe battre en ligne.

17. *Ligne de Combat.*

Figure 11. Si une armée eſt rangée ſur une des lignes du plus-près, & qu'elle en faſſe la route, on dit qu'elle eſt en *ligne de combat.*

L'amure des Vaiſſeaux fait diſtinguer deux lignes de combat, l'une *ſtribord*, l'autre *bas-bord*.

18. *Contre-Marche.*

LA *contre-marche* eſt le mouvement d'une ligne, dont les Vaiſſeaux courant au plus-près, changent ſucceſſivement d'amures en virant vent-devant dans les eaux du Vaiſſeau qui précede. Figure 12. S. 126.

La *contre-marche ſous le vent* eſt le mouvement des Vaiſſeaux d'une ligne, qui virent ſucceſſivement vent-arriere dans les eaux du Vaiſſeau de l'avant. Figure 35. S. 127.

19. *Ligne de Marche.*

SI des Vaiſſeaux rangés ſur une ligne du plus-près, font une route différente de cette ligne, on dit qu'ils ſont en *ligne de marche*, *ſtribord* ou *bas-bord*, ſelon la ligne du plus-près ſur laquelle ils ſont rangés. Figure 13.

20. *Echiquier.*

DANS la ligne de marche, on donne le nom d'*échiquier* à la diſpoſition des Vaiſſeaux, qui tiennent tous enſemble le vent ſur le bord oppoſé à la ligne du plus-près ſur laquelle ils ſont rangés. Figure 14.

On donne auſſi par analogie dans les évolutions le nom d'*échiquier* à l'arrangement des Vaiſſeaux qui préſentent parallélement à un aire de vent quelconque différent de celui de leur ordre ou colonne. Ainſi on diſtingue deux ſortes d'échiquier, l'un *au vent*, l'autre *ſous le vent*, ſelon que les Vaiſſeaux ont le cap au vent ou ſous le vent de la ligne ſur laquelle ils ſont rangés. Cette diſpoſition a rapport à la ligne de convoi. Fig. 15 & 16.

21. *Ligne de Convoi.*

ON appelle *Ligne de convoi*, une ligne différente de celle du plus-près, & ſur laquelle ſont rangés des Vaiſſeaux qui ſont Figure 17.

de compagnie, quelle que soit la route semblable que tiennent ces Vaisseaux.

CHAPITRE II.

DES CINQ ORDRES DE MARCHE.

22. *Ordre ; ce que c'est.*

L'ORDRE est la maniere déterminée dont les Vaisseaux d'une armée doivent être rangés.

Il y a différents ordres, suivant les différentes circonstances dans lesquelles une armée peut se trouver.

Un ordre est bon, quand l'armée occupant le moins de terrein qu'il est possible, est disposée à exécuter promptement & sans confusion tous les mouvements que la rencontre peut rendre nécessaires.

Tout ordre doit se réduire d'une maniere facile à l'ordre de bataille.

23. *Ordre de Marche.*

L'ORDRE *de marche* est celui qui détermine l'arrangement que doivent observer entr'eux les Vaisseaux d'une armée qui croise ou qui fait route.

Il y a plusieurs ordres de marche : l'expérience a fait connoître que le cinquieme que l'on donne ici est le meilleur. On ne définira donc les autres que pour en donner une idée.

24. *Premier Ordre de Marche.*

Figure 16. DANS le *premier ordre*, toute l'armée est rangée sur une ligne du plus-près, & fait en même temps la route qui lui convient, c'est là *ligne de marche*.

Cet ordre étend trop l'armée ; il rend la communication de

la tête & de la queue difficile. Les Vaisseaux faisant une autre route que celle du plus-près sur laquelle ils sont rangés, se tiennent très-difficilement en ligne. Les mouvements d'une armée ainsi étendue sont lents. Cet ordre n'est bon tout au plus que lorsqu'on est en présence de l'ennemi, & pour l'exécution de quelques évolutions; parce que l'armée revenant à l'amure de la ligne du plus-près, sur laquelle elle est rangée, se trouve tout d'un coup en colonne ou en bataille.

25. *Second Ordre de Marche.*

DANS le *second ordre*, toute l'armée est rangée sur la perpendiculaire du vent, & fait la route qui lui convient. Figure 17.

Quoique dans cet ordre il paroisse que l'armée est à portée de se mettre facilement en ligne du bord que la circonstance exigera; cependant il n'est pas préférable au précédent, parce qu'il joint aux mêmes défauts le désavantage qu'a chaque Vaisseau de l'avant, de ne pouvoir virer par la contre-marche, sans risquer d'être abordé par le Vaisseau qui le suit, pour peu que la ligne soit serrée.

26. *Troisieme Ordre de Marche.*

DANS le *troisieme ordre*, toute l'armée est rangée sur les côtés d'un angle obtus formé par les deux lignes du plus-près; le Général au centre, qui fait le sommet de l'angle sous le vent. L'armée dans cet ordre fait la route qui lui convient. Figure 18.

Cet ordre qui n'est pas sans défaut, est meilleur que les deux précédents; il rassemble plus l'armée, qu'il laisse cependant encore trop étendue pour la marche.

27. *Quatrieme Ordre de Marche.*

DANS le *quatrieme ordre de marche*, l'armée est divisée en six colonnes; savoir, deux pour l'avant-garde, deux pour le corps de bataille, & deux pour l'arriere-garde. Chaque Com- Figure 19.

mandant (*VAC*) eſt au milieu, à la tête & ſous le vent de ſes deux colonnes. Les Commandants rangés ſur les deux lignes du plus-près, ayant derriere eux leur eſcadre ſur deux lignes paralleles au lit du vent. Le premier Vaiſſeau de chaque colonne étant par rapport à ſon Commandant ſur la ligne du plus-près l'un ſtribord, l'autre bas-bord. La diſtance des colonnes doit être telle que l'armée puiſſe facilement ſe réduire au troiſieme ordre, pour paſſer de celui-ci à l'ordre de bataille.

Le défaut de cet ordre s'appercevroit bientôt, ſi l'on étoit près de l'ennemi. Il demande beaucoup de temps pour ſe réduire à l'ordre de bataille; mouvement qui doit toujours être prompt & facile. Cet ordre eſt de plus ſujet à être facilement rompu dans la marche, parce qu'il eſt extrêmement difficile que les Vaiſſeaux s'y tiennent réciproquement dans l'aire de vent où ils doivent être les uns à l'égard des autres.

28. *Cinquieme Ordre de Marche.*

Figure 10. L'ARMÉE, dans le *cinquieme ordre*, eſt partagée en trois colonnes, chacune d'elles rangée ſur une ligne parallele à la ligne du plus-près dont elle tient l'amure.

Il y a deux choſes principales à obſerver pour rendre cet ordre régulier, c'eſt-à-dire, pour que les colonnes & les Vaiſſeaux conſervent exactement leurs diſtances.

1°, Les Commandants ou Chefs de diviſion (*VAC*) & chaque 2^d^, 3e, &c, Vaiſſeau, ſe tiendront réciproquement par le travers l'un de l'autre. Chacun obſervant de plus, de conſerver à l'égard du Vaiſſeau qui le précede, la diſtance que le Général a fixée.

2°, Le premier Vaiſſeau d'une colonne, & le dernier de la colonne ſuivante au vent ou ſous le vent, ſe tiendront toujours l'un par rapport à l'autre à deux rumbs de la route; c'eſt-à-dire, & plus généralement, que leur relévement réciproque doit toujours faire un angle de deux rumbs (22^d, $30'$) avec l'aire de vent de leur colonne.

Cet ordre de marche eſt le plus uſité, parce qu'il réunit les

avantages de tous les autres ordres, sans en avoir aucun des défauts. L'armée plus rassemblée observe mieux les signaux, & elle est plus disposée à se mettre promptement en bataille.

Dans cet ordre, les divisions observant le même arrangement, peuvent être sur deux ou trois colonnes; & cela convient aux grandes armées. Chaque Chef de division ou Commandant (*VAC*) est alors en avant, au milieu & à la tête de sa division. Figure 21.

Les Vaisseaux, dans cet ordre comme dans les précédents, peuvent faire une autre route que celle du plus-près sur laquelle ils sont rangés.

Ils peuvent aussi ne se pas toujours ranger sur une ligne du plus-près, ce qui dépend des circonstances.

Distance & longueur des Colonnes.

POUR trouver quelle doit être la distance exacte des colonnes suivant les conditions de cet ordre, on observera que les Vaisseaux qui forment chaque colonne, étant supposés rangés sur des lignes paralleles au plus-près, le premier Vaisseau (*A*) de la tête d'une colonne sous le vent, & le dernier Vaisseau (*B*) de la colonne immédiatement au vent, sont l'un par rapport à l'autre dans la perpendiculaire du vent. Ainsi l'angle que fait cette perpendiculaire (*AB*) avec la ligne du plus-près (*VB*), est de 22^d 30′, c'est-à-dire de deux-rumbs, parce que la perpendiculaire (*AB*) du vent fait un angle de six rumbs, ou de 67^d 30′ avec la ligne (*VA*), par laquelle les Vaisseaux de la tête des colonnes se tiennent par le travers l'un de l'autre; & que cette dernière ligne (*VA*) fait un angle de 90^d, avec la ligne (*VB*) du plus-près. On a donc, par la connoissance de ces angles, le rapport des côtés qui les forment. La Trigonométrie le donne; elle fait voir que le côté (*VB*), qui exprime la longueur d'une colonne, est à la ligne (*VA*) qui marque la distance de deux colonnes, à peu-près comme 12 est à 5. Il suit delà que la distance des Vaisseaux étant, par exemple, fixée à un cable, c'est-à-dire, à 120 brasses, y compris la longueur des Vaisseaux, s'il y a cinq Vaisseaux dans chaque colonne, ce Figure 20.

qui fait quatre diſtances, la colonne aura 480 braſſes ou 4 cables de longueur, & les colonnes ſeront diſtantes de 200 braſſes ou de 1 cable $\frac{2}{3}$, parce que ces deux nombres ſont entr'eux comme 12 & 5.

Pratique générale.

La diſtance de deux Vaiſſeaux étant fixée, la longueur de la colonne ſe trouvera, en multipliant la diſtance de ces deux Vaiſſeaux par le nombre des Vaiſſeaux de la colonne moins un, parce que le nombre des diſtances eſt plus petit d'une unité que le nombre des Vaiſſeaux.

La diſtance de deux colonnes ſera fixée en multipliant la longueur d'une colonne par 5, & diviſant le produit par 12.

Et ſi l'on fixe premièrement la diſtance des colonnes, on aura leur longueur, en multipliant cette diſtance par 12, & diviſant le produit par 5. On trouvera enſuite la diſtance des Vaiſſeaux entr'eux, en diviſant la longueur de la colonne par le nombre des diſtances, égal au nombre des Vaiſſeaux moins un.

CHAPITRE III.

DE L'ORDRE DE BATAILLE.

29. *Ordre de Bataille.*

Figure 11. §. 125.

UNE armée en *ordre de bataille* ou en *ligne de combat*, eſt rangée ſur la ligne du plus-près dont elle tient l'amure ; les Vaiſſeaux dans les eaux les uns des autres, doivent être ſerrés à un tiers de cable de diſtance ſi le temps le permet. Les Brûlots (*B*) partagés à l'avant, au milieu & à l'arriere, ſont à une petite portée de canon une ligne au vent ou ſous le vent de l'armée, c'eſt-à-dire, du bord oppoſé à l'ennemi. Ils doivent obſerver

Poſte des Frégates, Brûlots, Galiotes, Flûtes & Bâtiments de charge.

observer de se tenir toujours un peu de l'avant des Commandants. Les Hôpitaux, les Bâtiments de charge (*H*) & les Galiotes (*G*) sont sur la même ligne que les Brûlots, & dans l'intervalle de leurs divisions; les Frégates (*F*) se tiennent comme les Brûlots du bord opposé à l'ennemi, mais à portée de recevoir les ordres des Généraux: on met aussi quelques Frégates à la tête & à la queue de la ligne des Bâtiments de charge.

Par quelle raison la ligne du plus-près est choisie pour se mettre en Bataille.

LA ligne du plus-près est choisie pour la ligne de combat, parce que si l'armée du vent se rangeoit sur une autre ligne, l'ennemi pourroit lui gagner le vent; & que s'il ne cherchoit pas à le gagner, il seroit du moins également maître de la distance, & d'engager le combat. L'armée qui est sous le vent étant rangée sur la ligne du plus-près, parallele à l'ennemi, peut plus aisément profiter des changements de vent, & des fautes de l'ennemi, pour lui gagner le vent; ou s'il ne le gagne pas, il ne peut du moins qu'à cet aire de vent élonger l'ennemi, & l'empêcher de s'éloigner & d'éviter le combat.

Avantages de l'Armée du Vent.

L'ARMÉE du vent a l'avantage de s'approcher de l'ennemi autant qu'elle veut; elle régle le temps & la distance du combat.

Si elle est plus nombreuse que celle de l'ennemi, elle peut très-facilement faire un détachement de Vaisseaux, pour mettre la tête ou la queue de l'ennemi entre deux feux.

L'armée du vent n'est pas incommodée du feu ni de la fumée du canon; elle peut à la faveur de la fumée envoyer ses Brûlots (*B*) sur les Vaisseaux ennemis désemparés, & vers les endroits de la ligne où elle veut porter la confusion & le désordre, en forçant les ennemis de rompre la ligne & d'arriver. Figure 23.

Désavantages de l'Armée du Vent.

Si la mer eſt un peu groſſe & le vent frais, l'armée du vent peut difficilement ſe ſervir de ſa premiere batterie.

L'armée du vent ne peut ſe retirer qu'avec peine d'un combat déſavantageux; car il ſeroit très-dangereux pour elle de traverſer l'ennemi; & ſi elle tient le vent, l'armée de ſous-le-vent peut la ſerrer, & la conſerver pour la détruire, ſur-tout ſi elle eſt moins nombreuſe, ou ſi elle a des Vaiſſeaux en mauvais état. Elle ne peut alors trouver de reſſources que dans la fineſſe de ſes manœuvres, ſi les fautes de l'ennemi ou le vent ne la ſervent pas.

Figure 23. Les Vaiſſeaux déſemparés (*D*) de l'armée du vent ſont obligés de mettre à l'autre bord, pour ne pas tomber dans la ligne ennemie; & ils peuvent ſe ſéparer de leur armée s'ils ſont fort incommodés, & particulièrement s'ils ſont de la queue de la ligne.

Avantages de l'Armée de ſous-le-Vent.

L'Armée qui eſt ſous-le-vent, a des avantages, qui quelquefois ont été préférés à ceux du vent. En général les Vaiſſeaux de l'armée de ſous-le-vent, peuvent ſe ſervir de leur batterie baſſe, ſans craindre de prendre de l'eau par les ſabords, quand le vent eſt frais, & que la mer eſt déja aſſez groſſe, pour que les Vaiſſeaux du vent ne puiſſent plus ouvrir leurs ſabords.

Si l'armée de ſous-le-vent, quoique plus nombreuſe, ne peut pas auſſi facilement que celle du vent, mettre la tête de l'ennemi entre deux feux, du moins il y a des occaſions où elle peut, en faiſant virer de bord quelques Vaiſſeaux de ſon arriere-garde, couper impunément la queue de l'ennemi, & en enlever quelques Vaiſſeaux, en les obligeant de tomber ſous le vent, ou de ſe ſéparer.

Figure 23. L'armée de ſous-le-vent met ſes Vaiſſeaux déſemparés (*d*) plus facilement à l'abri, que ne le peut faire l'armée du vent. Ils ne ſont point obligés de mettre à l'autre bord; ils ſuivent

leur route en larguant un peu, & ſe tenant ſous-le-vent de leur ligne qu'ils prolongent.

Dans bien des occaſions, l'armée qui eſt ſous-le-vent peut ſe retirer aiſément du combat, ou l'éviter, ce qui eſt un grand avantage pour une armée moins nombreuſe.

Déſavantages de l'Armée de ſous-le-Vent.

L'ARMÉE qui eſt ſous le vent ne pouvant point décider du temps ni de la diſtance du combat, il peut arriver, qu'avant qu'elle ait pu ſe bien mettre en ligne, elle ſoit attaquée par l'armée du vent qui arrive ſur elle en bon ordre.

Le feu & la fumée ſont un grand déſavantage ſous-le-vent.

L'Armée qui eſt ſous-le-vent envoie difficilement ſes brûlots au vent, & réuſſit moins à rompre la ligne ennemie.

En quoi conſiſte la force d'une Armée.

IL n'eſt point à propos de finir cet article, ſans dire en quoi conſiſte la force d'une armée.

La premiere force de l'armée vient de la diſcipline, d'où réſultent l'obſervation exacte des ſignaux, & la prompte exécution des mouvements.

Une armée en ligne de combat eſt encore d'autant plus forte que ſes Vaiſſeaux ſont plus ſerrés. Cependant il faut qu'ils aient la liberté de manœuvrer ſans courir riſque de s'aborder; un tiers de cable de diſtance ſuffit entre deux Vaiſſeaux quand le temps eſt beau.

Si les Vaiſſeaux de la ligne ne ſont point auſſi ſerrés que ceux de l'ennemi, pluſieurs Vaiſſeaux auront à eſſuyer chacun le feu de deux autres; delà ils deviendront inférieurs.

Ceci fait voir l'avantage des gros Vaiſſeaux & du gros canon; l'ennemi eſt battu par une plus nombreuſe & beaucoup plus forte artillerie.

On apperçoit un autre avantage des gros Vaiſſeaux, quand il s'agit de s'approcher pour l'abordage. Ils dominent les Vaiſſeaux

d'un rang inférieur. La mousqueterie des gros vaisseaux commande celle des petits, tous les coups plongent & découvrent par-dessus le bastingage ; enfin l'équipage se jette plus aisément dans un petit Vaisseau qu'il ne monte dans un grand.

Dans une grosse mer, les gros Vaisseaux se servent plus facilement de leur premiere batterie que les petits Vaisseaux. Si les uns & les autres sont obligés de fermer les sabords d'en bas, l'avantage des Vaisseaux de trois ponts sera encore plus grand par rapport au canon ; ils avoient trois batteries contre deux, & ils en auront deux contre une. Le même avantage subsiste en cas de dématement, si le pont supérieur est embarrassé.

L'entrepont des gros Vaisseaux étant plus élevé, on y est moins incommodé de la fumée, & l'artillerie y est servie avec beaucoup plus de facilité.

Les gros Vaisseaux sont plus solides ; ils résistent mieux au combat & au gros temps : en général aussi les gros Vaisseaux marchent mieux que les petits, quoiqu'on dise, pour les louer, qu'ils marchent comme des Frégates ; mais cela ne doit s'entendre que d'un petit vent, & de la légèreté de leurs mouvements ; car d'un vent frais & d'une mer un peu mâle, les gros Vaisseaux ont toujours la supériorité.

Les Brûlots réussissent moins contre de gros Vaisseaux que contre de petits ; l'artillerie des gros Vaisseaux les coule bas, ou les éloigne plus aisément, & ils sont facilement conduits, détournés, ou remorqués par de grandes chaloupes.

Une armée qui a un plus grand nombre de gros Vaisseaux, peut ne se pas serrer autant que celle qui en a moins. Elle peut aussi être moins nombreuse sans être moins forte.

Une armée moins serrée, manœuvre dans quelques circonstances plus aisément qu'une armée plus serrée ; & si elle est moins nombreuse, ses mouvements sont plus prompts, les signaux y sont mieux remarqués, l'ordre s'y observe avec plus d'exactitude, & les Vaisseaux courent moins risque de se séparer.

De ce que l'armée moins nombreuse manœuvre plus aisément, il suit que le changement de vent lui est moins contraire, & que l'ordre est plutôt rétabli.

L'armée moins nombreuse s'approche aussi ou s'éloigne plus promptement de la côte ou de l'ennemi.

Enfin, si l'endroit où croise l'armée est moins vaste, l'armée moins nombreuse n'y est pas tant resserrée.

Il résulte des réflexions précédentes, que l'armée qui aura un plus grand nombre de gros Vaisseaux sera plus forte qu'une armée plus nombreuse, si la différence ne tombe pas sur le nombre des canons & des équipages. Cela n'exclud pas un certain nombre de Vaisseaux du second & du troisieme rang nécessaires dans toutes les armées.

CHAPITRE IV.

DE LA CHASSE.

30. *Ce que c'est que la Chasse.*

LA CHASSE est la course ou la poursuite d'un Vaisseau qui veut s'approcher d'un objet, ou qui veut s'en éloigner.

Le Chasseur est le Vaisseau qui poursuit : il donne chasse. Le Vaisseau qui fuit prend chasse.

Observations sur la Chasse.

DANS tous les cas de chasse, on doit toujours voir si on a l'avantage de la marche sur le Vaisseau qu'on chasse, afin de ne point faire de manœuvre inutile.

Tout Vaisseau doit connoître sous quelle voilure & à quelle route il a proportionnément plus d'avantage.

Le Chasseur & le Vaisseau chassé doivent se relever continuellement, afin de ne manœuvrer qu'à-propos.

Du Relevement, & du Quarré Naval.

Figure 14. Le relevement ſe fait avec la bouſſole ou le compas de variation. Un œil juſte en prolonge aiſément les lignes ou rayons; mais pour n'avoir pas toujours l'œil appliqué au compas, lorſqu'il n'eſt pas néceſſaire de ſavoir quels ſont préciſément les aires de vent, ou les angles de relevement, & qu'il ſuffit de connoître ſi un Vaiſſeau eſt par le travers, dans les eaux, ou à deux rumbs de la route, ce qui eſt particulierement eſſentiel à l'ordre de marche, on peut tracer ſur le gaillard un quarré dont les côtés ſont reſpectivement paralleles à la longueur & à la largeur du Vaiſſeau. Un caillebotis quarré rend le même office. On ſuppoſe ce quarré coupé par deux diagonales. Si le Vaiſſeau ſe conſidere au centre de ce quarré, les Vaiſſeaux de l'avant & de l'arriere, qui ont la quille dans le côté prolongé du quarré, parallele à la longueur du Vaiſſeau, ſont dans les mêmes eaux.

Les Vaiſſeaux qui ſont dans le prolongement du côté du quarré, parallele à la largeur, ſont par le travers.

Enfin ſi les Vaiſſeaux courent au plus-près du même bord, l'amure ſuppoſée ſtribord, la demi-diagonale de l'arriere du quarré vers ſtribord eſt l'aire de vent du plus-près bas-bord-amure; & la demi-diagonale du même bord vers l'avant en eſt la perpendiculaire. De même, ſi l'amure eſt bas-bord, la demi-diagonale vers l'arriere-bas-bord eſt l'aire de vent du plus-près ſtribord-amure, dont la demi-diagonale vers l'avant même bord eſt la perpendiculaire.

La perpendiculaire du vent eſt à deux rumbs ſous le vent de la route du plus-près ſtribord ou bas-bord.

Le relevement par le compas eſt celui qui eſt le plus juſte & par conſéquent le plus convenable pour la chaſſe; l'autre ſuffit pour les évolutions.

31. *Connoître ſi l'on eſt au vent, ou ſous le vent d'un Vaiſſeau.*

Figures 15, 16. Si deux Vaiſſeaux ſont dans la perpendiculaire du vent, ils

ſont également au vent. Et ſuppoſé qu'ils courent la bordée qui les approche, ils ſe rencontreront à marche égale au point où leurs routes ſe croiſent.

Le Vaiſſeau (*B*) qui par rapport à l'autre (*A*) eſt en arriere de la perpendiculaire du vent, eſt ſous le vent : l'autre (*A*) eſt au vent. Celui-ci pourra, s'il le veut, paſſer au vent du premier. Il aura l'avantage de pouvoir arriver pour le joindre. Figure 17.

32. *Connoître ſi un Vaiſſeau marche mieux qu'un autre Vaiſſeau.*

Les deux Vaiſſeaux faiſant la même route, ſe releveront réciproquement. Celui des deux, qui après quelques moments de courſe, relevera l'autre à un aire de vent, qui fera un plus grand angle avec l'aire de vent de ſa route, que n'étoit l'angle du premier relevement, marchera le mieux, ſoit que les Vaiſſeaux tiennent le vent, ſoit qu'ils ne le tiennent pas.

Si un des Vaiſſeaux eſt dans les eaux de l'autre, ils connoîtront bien-tôt s'ils s'approchent.

33. *Chaſſer un Vaiſſeau étant au vent.*

Le Vaiſſeau (*A*) du vent qui voudra chaſſer un Vaiſſeau (*B*) Figures 28, 29. ſous le vent, doit ſe mettre premierement à la même bordée que ce Vaiſſeau, & courir enſuite inſenſiblement vers le Vaiſſeau qu'il chaſſe, ſoit en larguant peu-à-peu (*fig.* 28), pour diminuer ſa route & augmenter ſon ſillage, ſoit en venant un peu au vent (*fig.* 29), ſuivant la route & la ſituation des Vaiſſeaux ; comme lorſque celui qui eſt chaſſé court vent-arriere. Dans l'une & l'autre circonſtance, le Chaſſeur doit tenir le Vaiſſeau chaſſé au même aire de vent, afin de le joindre plus vîte en le coupant dans ſa route, & de ne le pas laiſſer paſſer de l'avant, gagner le vent & s'échapper.

34. *Chaſſer un Vaiſſeau étant ſous le vent.*

LORSQUE le Chaſſeur eſt ſous le vent, il doit manœuvrer différemment, ſuivant la diſtance où il eſt du Vaiſſeau auquel il donne chaſſe, ce qui renferme trois cas.

§. 1. *Lorſqu'on eſt près ſous le vent.*

Figure 30. §. 114. SI le Chaſſeur (*A*) eſt peu ſous le vent, il pourra ſe mettre à la même route que le Vaiſſeau (*B*) du vent que l'on ſuppoſe tenir le vent. Le Chaſſeur revirera quand il ſera autant au vent (*A* 2), que le Vaiſſeau chaſſé (*B* 2); car alors il pourra le couper & lui paſſer au vent, en tenant le vent ſur l'amure oppoſée, ou le joindre (*A* 3) en larguant, tant qu'il le tiendra au même aire de vent.

§. 2. *Lorſqu'on eſt un peu plus ſous le vent.*

Figure 31. §. 114. SI le Chaſſeur eſt un peu loin ſous le vent, il courra la même bordée (*A*) que le Vaiſſeau (*B*) qu'il chaſſe, juſqu'à ce qu'il puiſſe mettre le cap (*A* 2) ſur lui (*B* 2) en virant. Et quant à cette nouvelle bordée, il l'aura amené par ſon travers (*A* 3, *B* 3), il revirera pour manœuvrer ſuivant la diſtance.

§. 3. *Lorſqu'on eſt loin ſous le vent.*

Figure 32. §. 115. ENFIN ſi le Chaſſeur (*A*) eſt conſidérablement ſous le vent, il doit, pour ne point trop s'éloigner, & ne pas perdre ſon objet de vûe, en alongeant trop ſes bordées, courir alternativement d'un bord & de l'autre, juſqu'à ce qu'il ait amené le Vaiſſeau chaſſé (*B*) par ſon travers à la fin de chaque bordée (*A* 2, *B* 2. *A* 3. *B* 3. &c,) pour manœuvrer enſuite, comme on doit faire à une moindre diſtance (*A* 4, *B* 4).

35.

35. *Eviter la Chaſſe.*

Si le Vaiſſeau chaſſé eſt au vent, il courra la bordée du plus-près, qui l'éloignera le plus du Chaſſeur. Et s'il eſt ſous le vent, il arrivera vent-arriere, ou courra à deux rumbs plus ou moins de vent-arriere, ſuivant l'avantage & la qualité du Vaiſſeau.

CHAPITRE V.

DES MOUVEMENTS D'UNE LIGNE.

36. *Ranger plusieurs Vaiſſeaux ſur une Ligne.*

On suppose les Vaiſſeaux ſans ordre. Le Vaiſſeau (1) qui doit être à la tête de la ligne, arrivera convenablement s'il eſt au vent, relativement au Général, & il ſe mettra en route faiſant fort petites voiles. Figure 33. S. 125.

Chaque Vaiſſeau (2, 3, 4, 5 &c) de la ligne donnera chaſſe au Vaiſſeau qu'il doit ſuivre dans l'ordre; & quand il l'aura joint à un tiers de cable de diſtance, il ſuivra ſes eaux, & fera la même route.

Si un Vaiſſeau ſe trouve trop écarté de la ligne qui ſe forme, celui qui le doit ſuivre immédiatement, ne lui donnera point chaſſe, afin de moins retarder l'exécution du mouvement; mais il chaſſera, s'il ſe peut, le Vaiſſeau qui doit précéder celui qu'il auroit dû chaſſer, & il en conſervera la diſtance dans la ligne.

En général & ſimplement, les Généraux ſe mettront à une diſtance convenable dans les eaux les uns des autres, & du Vaiſſeau de la tête de la ligne. Les Vaiſſeaux de chaque diviſion ſe rendront à leur rang dans les eaux du Général qui la commande.

37. *Ranger une Armée en bataille.*

Figure 34. S. 125. C'est le même mouvement que le précédent si la ligne est rompue; mais les Vaisseaux se rangeront toujours sur la ligne du plus-près dont le Général tiendra l'amure. L'avant-garde fera la tête de la ligne au vent, le corps de bataille sera au centre, & l'arriere-garde fera la queue de la ligne. Les Vaisseaux dans les eaux les uns des autres se tiendront à un tiers de cable de distance.

Remarque. Dans la suite de ce Traité, on se servira des lettres majuscules *V*, *A*, *C*, pour désigner les Escadres ou divisions qui font l'avant-garde (*V*) commandée dans l'ordre naturel par le Vice-Amiral; le corps de bataille (*A*) au centre duquel l'Amiral se place, & l'arriere-garde (*C*) sous les ordres du Contre-Amiral. Les petites lettres *v*, *m*, *s*, écrites au-dessous des grandes, marqueront la situation des colonnes, au vent (*v*), au milieu (*m*), ou sous le vent (*s*).

38. *L'Armée étant en ligne, la faire virer par la contre-marche.*

Figure 12. S. 126. Pour faire virer par la contre-marche une armée qui est en ligne, le Vaisseau de la tête donnera vent-devant; & quand il aura changé d'amures, tous les Vaisseaux de la ligne viendront virer successivement dans ses eaux. Cette manœuvre ainsi expliquée donne l'idée générale de l'évolution. Cependant comme chaque Vaisseau peut perdre un peu en virant, & que la queue de la ligne pourroit ainsi tomber sous le vent, les Vaisseaux observeront de virer; savoir, les Commandants des Escadres dans les eaux du Vaisseau de la tête, les Chefs de divisions dans les eaux des Commandants, & chaque Vaisseau particulier dans les eaux de son Chef de division. Les Vaisseaux observeront encore de laisser passer au vent ceux qui auront viré les premiers. Et ils se trouveront après l'évolution, plutôt un peu sous le vent, qu'au vent du Vaisseau qui les précede. Le

moment de virer pour chaque Vaiſſeau, eſt cependant celui où il découvre la hanche du vent du Vaiſſeau qu'il ſuit, & qui a viré immédiatement devant lui.

Si l'armée vire vent-arriere, les Vaiſſeaux qui ont viré paſſeront ſous le vent de la ligne, pour venir enſuite au lof dans les eaux du Vaiſſeau de la tête qui tiendra le vent, auſſi-tôt qu'il pourra paſſer à pouppe du dernier Vaiſſeau de la ligne. Figure 15. S. 127.

Dans toutes les occaſions de virer, les Vaiſſeaux qui auront exécuté cette manœuvre, diminueront un peu de voile, pour être plus aiſément joints par ceux qui les ſuivent & qui doivent ſerrer la ligne.

39. *L'Armée étant en ligne, la faire virer tout enſemble vent-devant en échiquier.*

Tous les Vaiſſeaux donneront en même temps vent-devant & ſe tiendront, quoiqu'ayant changé d'amures, ſur la ligne du plus-près ſur laquelle ils étoient rangés. Les Vaiſſeaux ſeront en échiquier. Figure 16. S. 128.

Si les Vaiſſeaux ne virent pas tous au même inſtant, du moins aucun d'eux ne donnera vent-devant avant le Vaiſſeau dont il ſera immédiatement ſuivi, afin de ne le point aborder en abattant, & pour ne point rompre l'ordre.

40. *L'Armée étant rangée ſur une ligne du plus-près, mais courant avec l'amure de l'autre bord, rétablir l'ordre.*

L'ARMÉE courant en échiquier ſur une ligne du plus-près, ſi l'on veut rétablir l'ordre, tous les Vaiſſeaux de la ligne donneront enſemble vent-devant; ou du moins aucun d'eux ne virera qu'après celui qui lui eſt immédiatement au vent, & par la hanche, pour éviter l'abordage. Figure 17. S. 129.

41. *L'Armée étant rangée ſur une ligne du plus-près, la faire courir vent-arriere ou largue en échiquier.*

Figure 38. S. 130.

Tous les Vaiſſeaux de la ligne arriveront en même temps du nombre de rumbs convenables, & ils obſerveront de ſe tenir toujours dans la ligne du plus-près ſur laquelle ils ſont rangés.

Si tous les Vaiſſeaux n'arrivent point en même temps, du moins ceux de l'avant n'arriveront qu'après les Vaiſſeaux qui les ſuivent, afin d'éviter les abordages.

42. *L'Armée étant rangée ſur une ligne du plus-près, & courant vent-arriere ou largue, lui faire prendre les amures de cette même ligne.*

Figure 39. S. 131.

Pour rétablir l'ordre de bataille, l'armée courant vent-arriere ou largue ſur une ligne du plus-près, tous les Vaiſſeaux viendront en même temps au lof, ou du moins ſucceſſivement & immédiatement après le Vaiſſeau qui précede au vent.

43. *L'Armée étant rangée ſur une ligne du plus-près, mais courant avec les amures de l'autre bord, la mettre en bataille ſur la ligne dont elle tient l'amure.*

Figure 40. S. 132.

Le premier Vaiſſeau de la queue, qui par cette évolution doit devenir le premier de la tête, continuera ſa bordée en forçant de voiles; tous les Vaiſſeaux de la ligne gouverneront ſur le grand mât les uns des autres, ou arriveront ſimplement chacun ſur la perpendiculaire du vent, pour ſe rendre dans les eaux du Vaiſſeau de la tête, y venir ſucceſſivement au lof, & forcer en même temps de voile.

L'armée étant en bataille, & le Général ne voulant pas la

faire virer par la contremarche, il la fera mettre par la même évolution en bataille fur l'autre bord; mais l'ordre de la tête à la queue fera renverfé.

44. *L'Armée étant en bataille, la faire arriver tout de front fur la perpendiculaire du vent.*

Tous les Vaiffeaux de la ligne arriveront en même temps de dix rumbs, & forceront fucceffivement de voile de la tête à la queue de la ligne, en forte que quand le Vaiffeau de la tête qui a le premier forcé de voile, fera par le travers du fecond Vaiffeau; celui-ci en forcera de même, & ainfi des autres, chacun obfervant de conferver dans la perpendiculaire du vent le Vaiffeau qui l'a précédé dans l'évolution. Figure 41. S. 133 & 134.

Les Vaiffeaux de l'armée fe font rapprochés l'un de l'autre dans cette évolution; mais fi l'on veut qu'ils confervent fur la perpendiculaire la même diftance qu'ils avoient entr'eux dans la ligne de combat, il faut que les Vaiffeaux s'obfervant & fe relevant comme il a été dit, arrivent feulement de 9 rumbs au-lieu de 10.

Si l'on veut que les Vaiffeaux arrivent fur tout autre aire de vent que la perpendiculaire, en confervant leur premiere diftance fur cette nouvelle ligne, l'aire de vent fur lequel il faudra que les Vaiffeaux courent parallélement pour y parvenir, fera connu en ajoutant à 8 rumbs, valeur du quart de la bouffole, la moitié du nombre de rumbs, qui fait la mefure de l'angle que forment entr'elles la ligne fur laquelle les Vaiffeaux font rangés, & celle fur laquelle ils le doivent être.

45. *L'Armée courant vent-arriere ou largue fur la p rpendiculaire du vent, ou fur toute autre ligne, la mettre en ligne de combat.*

Tous les Vaiffeaux de l'armée qui fuivoient des routes paralleles, viendront en même temps au lof fur le bord dont Figure 42. S. 135.

ils doivent prendre l'amure, & préfenteront le cap dans la ligne fur laquelle ils font rangés. Cependant le Vaiffeau de la tête tiendra le vent, & chacun des autres fe rendra fucceffivement dans les eaux de la ligne qui fe forme.

46. *L'Armée étant en bataille, la faire courir vent-arriere (en angle obtus, le fommet fous le vent) dans un ordre qui la mette en état de fe remettre en ligne fur le bord qu'elle voudra.*

Figure 43. S. 136. Tous les Vaiffeaux de la ligne arriveront en même temps de dix rumbs, & ceux qui font depuis le centre compris jufqu'à la tête forceront également de voiles pour fe conferver réciproquement dans la ligne du plus-près dont ils tenoient l'amure. Mais les Vaiffeaux compris depuis le centre jufqu'à la queue, ne forceront de voile que fucceffivement & autant qu'il conviendra pour fe ranger, & fe tenir réciproquement & par rapport au centre dans la ligne du plus-près, fur laquelle ils ne couroient pas avant le mouvement.

Figure 18. Dans cette évolution, qui répond au troifieme ordre de marche, le Général eft au centre de fon armée fous le vent. Les Brûlots & les Bâtiments de charge font entre les deux ailes au vent.

47. *L'Armée courant vent-arriere ou largue, fur un angle formé par les deux lignes du plus-près, le centre de l'armée étant fous le vent, mettre l'Armée en bataille.*

Figure 44 S. 137. L'Aile de l'armée qui eft rangée fur la ligne du plus-près, dont elle doit prendre l'amure, & le Vaiffeau du centre viendront en même temps & entièrement au lof. Les Vaiffeaux de l'autre aile, pour moins courir fous le vent, préfenteront tous enfemble dans les perpendiculaires du vent; & fuivant des

routes paralleles, ils ſe rendront ſucceſſivement & à petites voiles, dans les eaux de la ligne, où ils viendront encore au lof de deux aires de vent.

48. *Rétablir la ligne de Combat, quand le vent vient de l'arriere.*

Pour rétablir l'ordre de bataille quand le vent vient de l'arriere, la tête ($\frac{v}{v}$) de l'armée portera au plus-près, en forçant convenablement de voile, pour ne point trop ouvrir la ligne & ſi le vent n'a que peu changé, tous les Vaiſſeaux de la ligne courant à petites voiles, parce qu'ils portent un peu largue, mettront le cap ſur le grand mât du Vaiſſeau qui les précede. Figure 45. S. 138.

Mais ſi le vent eſt venu de l'arriere de pluſieurs rumbs, les Vaiſſeaux de l'armée courront largue ſur la ligne ſur laquelle ils ſont rangés, pour venir enſuite ſucceſſivement au lof dans les eaux du Vaiſſeau de la tête. Par cette manœuvre, qui eſt très-ſimple, l'armée de ſous-le-vent, qui voudra abſolument combattre, s'approchera beaucoup de l'ennemi, & elle pourra même quelquefois lui gagner le vent, en faiſant forcer de voile à tous ſes Vaiſſeaux en même temps qu'ils viendront au lof.

L'armée du vent peut manœuvrer de la même maniere pour cotoyer l'armée ennemie. Elle peut auſſi, ſuivant les circonſtances, particuliérement ſi elle ſe trouve trop près de l'ennemi, s'élever toute au vent, en courant en échiquier ſur une ligne parallele à celle ſur laquelle elle préſentoit avant le changement de vent, afin de manœuvrer enſuite comme il lui conviendra. Figure 46. S. 139.

Quelquefois en changeant l'ordre de la tête & de la queue, l'armée eſt plutôt en ligne, comme quand le vent vient de l'arriere, depuis deux rumbs juſqu'à quatre. L'armée donne tout enſemble vent-devant, & ſe remet enſuite en ligne, en ſe rendant ſucceſſivement dans les eaux du Vaiſſeau ($\frac{c\,s}{v}$) qui étoit à la queue, & qui devient le premier de la ligne. Figure 47. S. 140.

49. *Rètablir la ligne de combat, quand le Vent vient de l'avant.*

Le changement de vent le plus désavantageux que puisse éprouver une armée en ligne, est lorsque le vent vient de l'avant, parce que l'ordre en devient quelquefois fort difficile à rétablir, particulièrement si c'est à la vûe de l'ennemi, ce qui peut, suivant la distance, engager à des manœuvres différentes l'armée qui veut conserver l'avantage du vent.

Figure 48. §. 141. Si le vent vient de l'avant depuis 1 rumb jusqu'à 6, & que l'armée veuille conserver ses amures, chaque Vaisseau ayant d'abord obéi au vent, toute la ligne mettra en panne, excepté le Vaisseau ($\frac{V}{+}$) de la tête, qui d'abord courra largue d'une quantité de rumbs qui sera toujours déterminée. On connoîtra cette quantité dont les Vaisseaux doivent larguer, en ôtant de 8 rumbs, valeur d'un quart de la boussole, la moitié du nombre des rumbs dont le vent est venu de l'avant. Ainsi, si le vent a refusé de 4 rumbs, la moitié 2 rumbs, de cette quantité, étant ôtée de 8, il reste 6 rumbs pour la quantité dont les Vaisseaux de la ligne doivent larguer encore pour se rendre sur la ligne du plus-près, qui rétablit l'ordre de bataille, en conservant exactement la distance qui étoit entre les Vaisseaux. Le Vaisseau ($\frac{V}{+}$) de la tête ayant donc d'abord obéi au vent, & ensuite largué convenablement, le Vaisseau (*V* 2) qui le suit, fera servir aussi-tôt qu'il relevera dans l'aire de vent du plus-près le Vaisseau qui le précede; & tous les Vaisseaux de la ligne manœuvreront successivement de la même maniere, pour venir tous ensemble au lof dans les eaux du Vaisseau ($\frac{V}{+}$) de la tête, quand celui-ci y viendra lui-même, au moment qu'il relevera dans la ligne du plus-près sous le vent (c'est-à-dire, aussi-tôt qu'il pourra mettre dans ses eaux) le dernier Vaisseau ($\frac{CS}{+}$) de la queue, lequel fera servir dans ce même moment, se trouvant en ligne sans avoir eu besoin d'arriver.

Figure 49. §. 142. Si l'armée ne met point en panne pour exécuter ce mouvement, les Vaisseaux ayant obéi au vent, & le Vaisseau ($\frac{V}{+}$) de la

la tête ayant largué, comme on vient de le dire, ou ayant arrivé tout-d'un-coup jusqu'à la perpendiculaire à la ligne de combat sur laquelle l'armée doit se mettre en ligne, il reviendra au lof, lorsque le dernier Vaisseau ($\frac{C4}{1}$) de la ligne sera par rapport à lui dans la ligne de combat. Cependant chaque Vaisseau de l'arriere tenant en même temps le vent, & suivant une route parallele, se rendra successivement dans les eaux du Vaisseau qui le précede, pour y arriver premièrement, & venir ensuite au lof, comme lui, en suivant les mêmes lignes. Le seul Vaisseau ($\frac{C4}{1}$) de la queue n'aura point à changer de route. Ainsi tous les Vaisseaux seront promptement en ordre de bataille. Par ce mouvement les Vaisseaux ont la facilité de s'approcher les uns des autres, & cela peut convenir quand les Vaisseaux de la ligne ne sont point assez serrés.

Le Vaisseau de la tête peut encore virer de bord, chaque Figure 50
Vaisseau de la ligne courant au plus-près en échiquier, & suivant S. 143.
une route parallele pour virer par la contremarche dans les eaux du Vaisseau qui le précede. Le Vaisseau de la tête pourra reprendre la premiere amure, avant que la ligne soit entièrement formée. Les Vaisseaux de l'avant feront très-petites voiles après avoir viré, & ceux de la queue en forceront proportionnément jusqu'à ce que la ligne soit rétablie. Ce mouvement ne convient point devant l'ennemi, s'il est proche, parce qu'il pourroit, par la même manœuvre, couper & traverser toute la ligne; au surplus, il peut être désavantageux à l'armée que ses derniers Vaisseaux courent sous le vent. Mais en ce cas l'armée peut s'élever tout ensemble au vent, en courant en échiquier sur l'autre bord. Si le Vaisseau de la queue force en même temps de voile au
plus-près ($\frac{C4}{1}$), & que tous les Vaisseaux qui le précédent vers la Figure 51.
tête en forcent aussi proportionnément & successivement, jusqu'à ce S. 144.
que le premier Vaisseau ($\frac{V}{1}$) de la tête, qui fait très-petites voiles, leur reste dans la ligne du plus-près, sur laquelle l'armée doit combattre, ou sur laquelle on veut rétablir l'ordre, alors la ligne sera très-promptement formée, tous les Vaisseaux donnant ensemble une seconde fois vent devant pour prendre les amures de la ligne sur laquelle ils seront rangés. Mais il faut observer

que la ligne ſe ſera peut-être beaucoup ouverte, & qu'il faudra la faire ſerrer, en continuant à faire forcer de voile aux Vaiſſeaux de l'arriere après avoir viré, tandis que le premier de l'avant-garde en diminuera.

Figure 48. Si le vent vient de l'avant de plus de 6 rumbs & de moins de 12, l'armée, en changeant d'amures, manœuvrera comme ſi le vent étoit ſimplement venu de l'avant. L'avantage du vent aura changé pour les armées qui ſont en préſence.

De même ſi le vent vient de l'avant de 12 rumbs exactement, alors les ſeules amures changeront ſans que les routes changent.

Figure 45. Et ſi le vent change de plus de 12 rumbs, les amures ſuppoſées changées, c'eſt le cas où le vent vient de l'arriere.

CHAPITRE VI.

DU CHANGEMENT DES ESCADRES, L'ARMÉE ÉTANT EN LIGNE.

Figure 52. S. 145.

50. *L'Armée étant en ordre de Bataille* $(\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s})$, *changer le Corps de Bataille avec l'Arriere-Garde* $(\frac{v}{v}\frac{c}{m}\frac{a}{s})$.

L'ARMÉE étant en ligne, ſi l'on veut faire paſſer à l'arriere-garde l'Eſcadre qui eſt au milieu, pour mettre au corps de bataille l'Eſcadre qui fait l'arriere-garde, l'avant-garde $(\frac{V}{v})$ mettra en panne, ou fera très-petites voiles pour moins tomber ſous le vent; l'Eſcadre du milieu $(\frac{A}{m})$ donnera tout enſemble vent devant, en forçant de voile; & auſſi-tôt qu'elle ſera parvenue au point où elle ſera Vaiſſeau à Vaiſſeau, par le travers du nouveau corps de bataille $(\frac{C}{s})$ qui aura continué ſa route à pleines voiles, elle revirera de bord, ou arrivera tout enſemble pour

gagner en dépendant les eaux de la ligne. Si l'avant-garde a mis en panne, elle fera servir, quand le corps qui vient occuper le centre sera à son poste.

Si la circonstance ne permet pas que la division du centre (A/m) donne vent devant, comme si l'armée est en présence de l'ennemi qui a le vent, ou si le Général ne trouve aucun accident à perdre un peu au vent, le mouvement s'exécutera promptement, en faisant arriver un peu, & mettre en panne la division (A/m) du centre, tandis que celle de l'avant-garde (V/v) continuera sa route à fort petites voiles, & que l'arriere garde (C/r) en forcera pour passer au vent de la division en panne, & se placer au corps de bataille. Lorsque cette derniere division (C/r) aura joint celle de la tête de la ligne, elles arriveront un peu toutes deux pour mettre dans leurs eaux celle qui étoit en panne (A/r), & qui fera servir dans ce même temps. Figure 53. S. 146.

51. *L'Armée étant en ordre de Bataille (V/v A/m C/r), changer le Corps de Bataille avec l'Avant-Garde (A/v V/m C/r).* Figure 54. S. 147.

Pour exécuter cette évolution, l'arriere-garde (C/r) mettra en panne, l'avant-garde (V/v) qui doit passer au corps de bataille, donnera tout ensemble vent devant en forçant de voile, & quand elle sera parvenue au point où elle sera Vaisseau à Vaisseau par le travers de l'Escadre (A/m) du milieu, qui aura continué sa route pour gagner la tête de la ligne, alors elle revirera tout en même temps, & arrivera en dépendant pour gagner les eaux de la ligne; l'arriere-garde (C/r) fera servir à petites voiles, quand le nouveau corps de bataille (V/m) revirera pour prendre son poste.

On exécutera cette manœuvre plus promptement, si les Vaisseaux de l'avant-garde (V/v) mettent les voiles de l'arriere sur panne, laissant porter le petit hunier pour arriver un peu, & laisser passer au vent le corps de bataille (A/m) qui doit prendre la tête de la ligne. Celui-ci arrivera convenablement, après avoir doublé la division en panne; l'arriere-garde (C/r) fera pe- Figure 55. S. 148.

tites voiles, en larguant un peu pour ſe mettre dans les eaux de l'Eſcadre du milieu.

Figure 56. S. 149.

52. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), *faire paſſer à l'Arriere-Garde l'Eſcadre qui eſt à la tête* ($\frac{a}{v}\frac{c}{m}\frac{v}{s}$).

Si le Général veut que l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) paſſe à l'arriere-garde, faiſant en même temps faire l'avant-garde à l'Eſcadre ($\frac{A}{m}$) qui faiſoit le corps de bataille, & faiſant occuper le corps de bataille par celle qui faiſoit l'arriere-garde ($\frac{c}{s}$), le corps de bataille & l'arriere-garde continueront leur route; l'avant-garde ($\frac{v}{s}$) virera de bord tout enſemble, & larguera de deux rumbs courant en échiquier, juſqu'à ce que chacun de ſes Vaiſſeaux ſoit par le travers de chacun des Vaiſſeaux de l'Eſcadre ($\frac{c}{m}$) qu'elle doit ſuivre dans l'ordre de bataille, alors tous ſes Vaiſſeaux ($\frac{v}{s}$) revireront en même temps, & arriveront enſemble en dépendant, ſe réglant chacun ſur le Vaiſſeau qui le précede, afin de ſe mettre par un même mouvement dans les eaux les uns des autres, & dans celles de la ligne. Tous les Vaiſſeaux forceront de voiles pour exécuter cette évolution. L'Eſcadre ($\frac{v}{s}$) qui paſſe à l'arriere-garde en forcera davantage, parce qu'elle a deux fois à virer.

Figure 57. 150.

Le même changement d'Eſcadres s'exécutera plus facilement ſi l'Eſcadre ($\frac{v}{v}$) qui fait l'avant-garde arrive un peu ſous panne, les deux autres Eſcadres ($\frac{A}{m}$ & $\frac{c}{s}$) forçant de voile pour la doubler au vent, après quoi elles arriveront enſemble, autant que l'a fait la diviſion ($\frac{v}{s}$) qui doit faire l'arriere-garde, afin de mettre celle-ci dans leurs eaux; & elle fera ſervir, auſſi-tôt que le Vaiſſeau qui la doit précéder dans le corps de bataille, le lui permettra.

53. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{V}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s}$), *faire passer à la tête de la ligne l'Escadre qui est à la queue* ($\frac{C}{v}\ \frac{V}{m}\ \frac{A}{s}$). Figure 58. S. 151.

POUR faire passer à la tête de la ligne l'Escadre ($\frac{C}{s}$) qui en fait l'arriere-garde, l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) devenant le corps de bataille, & le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) servant d'arriere-garde par la suite de l'évolution, l'Escadre de la tête ($\frac{V}{m}$) & celle du milieu ($\frac{A}{s}$) ayant viré tout ensemble, s'éleveront au vent en échiquier. L'Escadre ($\frac{C}{v}$) de la queue qui doit faire l'avant-garde continuera sa route en forçant de voile; & aussi-tôt qu'elle sera parvenue au point où l'Escadre ($\frac{V}{m}$) qui doit faire le corps de bataille, sera par son travers Vaisseau à Vaisseau, les deux Escadres qui ont changé d'amures, revireront tout ensemble pour arriver en dépendant dans les eaux de la ligne, dont la tête diminuera un peu de voile.

On exécutera très-promptement cette évolution, en faisant arriver un peu, & mettre en panne les deux Escadres ($\frac{V}{m}$, $\frac{A}{s}$) de l'avant, pour laisser passer au vent celle de la queue qui ira prendre la tête en arrivant, après avoir doublé en forçant de voiles. Figure 59. S. 152.

54. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{V}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s}$) *changer l'Escadre de la tête avec celle de la queue de la ligne* ($\frac{C}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{V}{s}$). Figure 60. S. 153.

L'ESCADRE de la tête de la ligne ($\frac{V}{v}$) & celle du milieu ($\frac{A}{m}$) donneront ensemble vent devant, & les Vaisseaux de ces deux corps, dont le premier forcera de voiles, s'éleveront en échiquier, se tenant sur les paralleles à la ligne du plus-près, que suit à petites voiles l'Escadre ($\frac{C}{s}$) de la queue. Quand le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) sera par le travers de l'escadre ($\frac{C}{v}$) qui passe sous le vent, il revirera tout ensemble pour arriver, en dépendant dans les eaux de l'Escadre qui va faire l'avant-garde;

& lorſque celle ($\frac{v}{1}$) qui étoit à la tête de la ligne ſe trouvera par le travers du corps de bataille qu'elle doit ſuivre, elle revirera auſſi, & arrivera de la même maniere pour gagner les eaux de la ligne, & prendre ſon poſte à l'arriere-garde.

Figure 61. §. 154. Si au lieu de faire virer l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) & le corps de bataille ($\frac{A}{=}$), on exécutoit cette évolution en faiſant mettre ces deux Eſcadres en pannes pour laiſſer paſſer au vent l'Eſcadre ($\frac{c}{1}$) qui doit gagner la tête de la ligne, il faudroit que l'Eſcadre ($\frac{v}{1}$) qui doit paſſer à l'arriere-garde, arrivât plus que celle du centre qui la doit auſſi doubler. L'armée dans cette évolution perdra une fois plus au vent que dans l'évolution ſuivante.

Figure 62. § 155. On pourroit faire mettre en panne une des deux eſcadres ($\frac{v}{v}$, $\frac{A}{=}$) de la tête, & faire donner vent-devant à l'autre. La diviſion ($\frac{c}{1}$) de la queue paſſeroit entre les deux précédentes pour gagner la tête de la ligne. Chacune des deux autres fait quand elle doit arriver ou faire ſervir. Il eſt plus à propos que ce ſoit l'avant-garde ($\frac{v}{=}$) qui donne vent-devant, parce qu'elle a plus de temps pour manœuvrer, & afin de moins perdre au vent.

CHAPITRE VII.

DE QUELQUES MANOEUVRES PARTICULIERES DE LA LIGNE, RELATIVES AU COMBAT.

55. *Diſputer le Vent à l'Ennemi.*

§. 156. L'ARMÉE du vent qui veut conſerver ſon avantage, & diſputer le vent à l'ennemi qui veut le gagner, doit, autant qu'elle le pourra, ſe tenir par le travers de l'ennemi, & le ſerrer de près pour le gêner dans ſes manœuvres, & le forcer à combattre avant que le vent ait changé en ſa faveur. Mais ſi l'armée du vent ne veut pas combattre, elle ſe tiendra au contraire le plus

loin qu'elle pourra, & s'il se peut, hors la vûe de l'ennemi.

A l'égard de l'armée qui est sous le vent, si elle ne prévoit point le changement de vent qui peut arriver, & si elle n'est point déterminée à une route particuliere, elle courra la bordée qui l'empêchera d'élonger l'ennemi, afin d'avoir la liberté de manœuvrer & de mettre l'ennemi dans le cas de perdre l'avantage du vent; ou si elle est en arriere, elle mettra à l'autre bord, & courra en échiquier; & si elle est de l'avant, elle forcera de voiles sur le même bord. Mais si l'armée de sous le vent est en présence & près de l'armée du vent, elle ne pourra gagner le vent à l'ennemi, qu'à moins qu'il ne fasse quelque fausse manœuvre, ou que le vent ne change beaucoup en sa faveur.

56. *Eviter le Combat.*

L'ARMÉE du vent qui voudra éviter le combat, courra la bordée qui l'empêchera d'élonger l'ennemi. S. 157.

L'armée qui est sous le vent, larguera comme l'armée du vent qui la poursuit; mais elle ne fera pas vent-arriere sans se mettre en ordre de retraite si elle est à la vûe de l'ennemi; ou si elle a commencé à courir vent-arriere tout de front sur une ligne, elle reviendra de deux ou trois rumbs au vent, tantôt sur un bord, & tantôt sur l'autre, pour rendre inutile la manœuvre de l'armée qui la chasse, rompre son ordre, & lui faire perdre sur un bord ce qu'elle aura pû gagner sur l'autre. Elle doit aussi profiter de la connoissance des vents & des marées. Les Chefs de Division, & les Vaisseaux de la tête & de la queue observeront le Général, pour régler sur lui leurs mouvements & conserver l'ordre. Les Vaisseaux particuliers observeront leur Chef de Division.

57. *Arriver sur l'Ennemi, & le forcer au Combat.*

L'ARMÉE qui est au vent, voulant forcer au combat l'armée ennemie, que l'on suppose tenir le vent, manœuvrera pour S. 159.

l'élonger en forçant de voiles au même bord ; elle fera en même témps en forte que les Vaiſſeaux de la tête & de la queue de la ligne, & ceux des Généraux qui doivent régler la marche, ſe mettent par le travers des Vaiſſeaux qu'ils doivent combattre. Ainſi l'armée du vent ſe préſentera en bon ordre en arrivant également, & ſe tenant toujours rangée ſur une ligne du plus-près pour ſe retrouver tout-d'un-coup en bataille en revenant au lof.

Si l'armée qui eſt ſous le vent largue un peu pour éviter le combat, le Vaiſſeau de la tête de l'armée du vent courra un peu plus largue, enſorte que les autres Vaiſſeaux de l'armée courant d'abord autant largue que l'ennemi, mais moins largue que le Vaiſſeau de la tête de leur ligne, ſe rendront promptement & ſucceſſivement dans ſes eaux pour faire la même route, alors approchant conſidérablement l'ennemi & en peu de temps, l'armée du vent pourra couper la ligne ennemie, ou la prolonger d'auſſi près qu'elle voudra, en faiſant la route qui lui ſera parallele.

L'armée du vent doit obſerver deux choſes en larguant, pour ſuivre l'ennemi & le forcer au combat. Premièrement de tenir au moins par ſon travers la tête de l'armée ennemie pour n'être pas doublée, ſi elle revenoit inſenſiblement & ſucceſſivement au lof; manœuvre où elle pourroit quelquefois trouver de l'avantage. Secondement, de s'étendre en arriere autant que l'ennemi, parce que s'il avoit largué de 4 rumbs, & qu'il changeât tout-d'un-coup d'amures, il ſe trouveroit en bataille, & qu'au moyen de ceux de ſes Vaiſſeaux qui déborderoient alors la ligne du vent, il pourroit réuſſir à la doubler & à lui gagner le vent.

Figure 63. Si l'armée qui eſt ſous le vent court grand largue, ou vent-arriere, l'armée du vent courra de même, étant rangée ſur une ligne parallele à l'ennemi, & faiſant toujours les mêmes bords. Les Généraux & les Vaiſſeaux de la tête & de la queue obſerveront de tenir dans le lit du vent les Vaiſſeaux qu'ils auront à combattre, afin de pouvoir fondre tous enſemble ſur eux, & de couper leur ligne ſi elle s'ouvre trop. Cette manœuvre ſuppoſe

que

que l'armée du vent eſt beaucoup plus nombreuſe ; en ce cas elle peut s'ouvrir elle-même par eſcadre pour envelopper l'ennemi ; & c'eſt le moyen ſûr de le détruire, & de lui gagner encore le vent, s'il changeoit à ſon avantage. L'armée du vent s'étant donc ſéparée en trois Eſcadres, le corps de bataille ($\frac{A}{=}$) chaſſera le corps de bataille ennemi vent-arriere ou largue ſur le bord qui lui conviendra, & les deux autres Eſcadres ($\frac{r}{\cdot}$, $\frac{c}{\cdot}$) ou ſeulement la premiere diviſion de l'avant-garde, & la derniere de l'arriere-garde, pourront courir de quelques rumbs plus ou moins largue ſur le bord qui leur ſera plus avantageux pour envelopper l'ennemi, qui n'aura point d'autre parti à prendre que l'ordre de retraite, qui ne lui fera pas cependant toujours éviter le combat.

58. *Forcer l'Ennemi au combat, étant ſous le vent.*

Si l'armée qui veut combattre eſt ſous le vent, elle appercevra tout le déſavantage de cette poſition ; elle ne peut que tenir la bordée qui lui fait élonger l'ennemi pour le garder à vûe, en attendant que le vent lui permette de s'approcher de l'armée qu'elle pourſuit. Car ſi elle manœuvroit ſimplement pour gagner le vent, ne voulant combattre qu'avec cet avantage, elle ne pourroit pas toujours forcer l'ennemi au combat.

59. *Doubler les Ennemis.*

Il ne convient qu'à l'armée la plus nombreuſe d'entreprendre de doubler l'armée ennemie. Pour exécuter cette manœuvre avec ſuccès, ſi l'on veut doubler par la tête, l'armée qui eſt au vent fera forcer de voiles à un nombre convenable de Vaiſſeaux qui arriveront enſuite tous enſemble ſous le vent en ordre, pour revenir en même temps au vent, & attaquer enſuite chacun un Vaiſſeau. Mais ſi l'armée qui veut doubler eſt ſous le vent, le détachement de Vaiſſeaux forcera de voile au plus-près, juſqu'à ce qu'il voye qu'en changeant d'amures, le dernier Vaiſſeau pourra paſſer au vent du premier Vaiſſeau

Figure 64. S. 162.

Figure 65. S. 162.

ennemi : ils vireront alors par la contre-marche ou tous ensemble, pour revirer une seconde fois quand ils auront gagné le vent. Si le détachement vire par la contre-marche, chacun de ses Vaisseaux donnera en passant sa bordée aux Vaisseaux de la tête de l'ennemi, & elle sera bientôt en désordre.

Si l'on veut doubler l'ennemi par la queue, l'armée la plus nombreuse, soit qu'elle ait l'avantage du vent, soit qu'elle ne l'ait pas, tâchera d'élonger l'ennemi, ensorte que la tête des deux armées soit par le travers l'une de l'autre, à moins que la tête de l'armée la plus nombreuse ne dépasse un peu celle de l'ennemi,
Figure 66. pour conserver l'avantage du changement de vent. Dans cette
S. 162. disposition des têtes, l'armée la plus nombreuse laissera une queue de l'arriere ; & si elle est au vent, elle fera forcer de voiles à quelques-uns de ses Vaisseaux de la queue, les faisant arriver sous le vent des derniers Vaisseaux de la ligne ennemie, qui se-
Figure 67. ront alors obligés de se battre des deux bords. Mais si l'armée
S. 162. qui veut doubler est sous le vent, la derniere division mettra tout ensemble à l'autre bord, forçant de voile pour revirer quand elle se sera élevée au vent de l'arriere-garde de l'armée ennemie, pour la mettre entre deux feux.

Si les Vaisseaux de l'armée la plus nombreuse sont assez serrés dans leur ligne, pour n'occuper qu'un espace égal à la ligne ennemie dont les Vaisseaux sont plus ouverts, alors une division de la
Figures 68, 69. queue de l'armée la plus nombreuse peut se détacher (en virant
S. 162. de bord par la contre-marche si elle est sous le vent, ou si elle est au vent en arrivant fièrement) pour couper & séparer du reste de la bataille quelques Vaisseaux de la queue de l'armée ennemie, qui seront facilement enlevés.

Quoique l'on puisse doubler par la tête & par la queue, il paroît que la derniere manœuvre est plus avantageuse, parce que si quelque Vaisseau de la ligne ennemie est désemparé, & ne peut suivre les siens, il sera rencontré & enlevé par les Vaisseaux qui auront doublé. Et si quelques-uns de ceux-ci sont eux-mêmes désemparés, ils pourront se retirer du combat sans risque, en restant un peu de l'arriere. Si au contraire ils avoient doublé par la tête, non-seulement ils pourroient ne pas se rendre

maîtres des Vaiſſeaux ennemis déſemparés ; mais s'ils l'étoient eux-mêmes, ils pourroient tomber dans la ligne ennemie, ou du moins ils en eſſuyeroient tout le feu en prolongeant d'un bout à l'autre pour venir prendre la queue de la leur ; encore ce ſuccès eſt-il bien incertain.

60. *Empêcher l'Ennemi de doubler.*

PUISQU'IL eſt plus dangereux d'être doublé par la queue que par la tête de la ligne, l'armée qui eſt au vent, & qui eſt forcée de combattre, étant moins nombreuſe, fera tous ſes efforts pour empêcher l'ennemi d'avoir une queue qui déborde la ſienne; & pour cela, profitant de l'avantage d'être au vent, elle pourra laiſſer quelques Vaiſſeaux ennemis de l'avant ; car ils feront obligés de courir une longue bordée, & de s'écarter beaucoup s'ils veulent doubler par la tête, au riſque d'être ſéparés par le calme, ou par le mauvais temps. Elle pourra auſſi, & ſans doute c'eſt le mieux, ouvrir un peu ſon avant-garde, ou laiſſer quelque vuide entr'elle & le corps de bataille, apportant toutefois les précautions néceſſaires pour empêcher que l'ennemi ne pénètre impunément dans ce vuide, & ne coupe l'avant-garde; ce qu'elle pourra faire en tenant un peu au vent quelques-uns de ſes Brûlots prêts à s'accrocher au premier Vaiſſeau qui tenteroit de pénétrer. S. 161.

Si l'armée moins nombreuſe eſt ſous le vent, il lui ſera plus difficile de s'oppoſer à l'entrepriſe de l'ennemi. Cependant, dans la néceſſité où on la ſuppoſe de combattre, elle préférera de s'ouvrir un peu au milieu & moins en avant, ayant attention de fortifier le centre par quelques gros Vaiſſeaux, & par des Brûlots, pour empêcher l'ennemi d'y pénétrer, ce qu'il ne pourra toutefois point faire ſans rompre ſon ordre.

Dans ces deux circonſtances, l'armée inférieure doit ſuppléer au nombre par ſa bravoure, & peut-être par l'audace & la témérité. Au reſte, c'eſt au Général à décider de ſes manœuvres, & à voir s'il ne lui ſeroit pas également avantageux de faire fondre, ſur les corps reſpectifs de l'armée ennemie, ſon Figure 70.

Figure 71. armée partagée en trois corps un peu séparés ; ou d'attaquer l'ennemi par divisions, les Vaisseaux de la tête de chaque division en avant du Général, pouvant se mettre par le travers de la tête des divisions ennemies en avant de leur Général, & de même les Vaisseaux de la queue de chaque division en arriere du Général, se mettant par le travers des mêmes Vaisseaux de l'armée ennemie. Dans cet arrangement les gros Vaisseaux doivent être à la tête & à la queue des divisions pour les fortifier. La premiere des deux

Figure 70. dispositions est plus favorable pour arriver sur la ligne ennemie, la couper & en troubler l'ordre. La seconde donnera occasion à des combats particuliers & à des manœuvres très-hardies, dont le succès pourra cependant être moins avantageux à toute l'armée, parce qu'en général elle est trop désunie. L'une & l'autre disposition conviennent suivant les circonstances à une armée qui est forcée d'accepter le combat, & dont la valeur & l'expérience sont au-dessus du nombre.

61. *Traverser l'Armée ennemie.*

Figure 72. S. 164. La manœuvre de traverser l'armée ennemie est extrémement hardie & délicate, & ne doit être entreprise de propos délibéré, que par un Général consommé dans le métier, & qui commande une armée formée aux évolutions. Il y a cependant des occasions où l'on peut tenter cette manœuvre, comme lorsque l'ennemi laisse un trop grand vuide entre ses escadres, ou lorsque l'on veut couper sa ligne & lui enlever des Vaisseaux dont il se feroit rendu maître, ou ceux des siens qui seroient désemparés. Dans ces circonstances & dans d'autres que la suite du combat, ou la nécessité de porter un secours peuvent faire naître, l'armée qui est sous le vent, & qui voudra traverser l'armée ennemie, se serrera le plus qu'elle pourra ; & virant par la contre-marche, elle forcera de voile sans s'arrêter à combattre l'ennemi en le coupant, à moins qu'elle ne lui envoye une seule bordée à coups sûrs, gardant celle du bord sur lequel elle doit revenir, & dont elle doit prendre l'amure le plutôt qu'il se pourra. Si l'armée ennemie fait la même manœuvre, les deux lignes se

couperont mutuellement & se traverseront plusieurs fois.

62. *Empêcher l'Ennemi de traverser, ou rendre son entreprise inutile.*

L'ARMÉE se tiendra serrée pour empêcher l'ennemi de la traverser; mais si, malgré son attention, l'ennemi coupe la ligne, aussitôt que quelques Vaisseaux auront pénétré, & avant que plusieurs ayent mis à l'autre bord, l'armée virera tout en même temps, ensorte que s'élevant au vent sur le même bord que les Vaisseaux qui l'ont coupée, ceux d'entr'eux qui se trouveront dans la ligne ennemie lors de ce mouvement seront entre deux feux, & bientôt désemparés; & ceux qui auront traversé les premiers seront eux-mêmes coupés & séparés du reste de leur armée, qui n'aura pas d'autre manœuvre à faire que de se mettre aussi à l'autre bord pour chasser l'ennemi au vent, & ne point abandonner ses propres Vaisseaux, qui de leur côté feront ensorte de rejoindre leur ligne. Figure 73. S. 165.

CHAPITRE VIII.

CHANGER L'ORDRE DE BATAILLE EN ORDRE DE MARCHE.

63. *Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche sur trois colonnes de même bord; l'Avant-Garde au vent, le Corps de Bataille au milieu, & l'Arriere-Garde sous le vent* ($\frac{v}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).

POUR réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes sans perdre au vent, l'avant-garde ($\frac{v}{v}$) & le corps de bataille ($\frac{c}{m}$) donneront tout ensemble vent devant, pour s'élever Figure 74. S. 170.

au plus-près en échiquier ſur l'autre bord, parce que ſi ces corps larguoient de deux rumbs, ce qu'il faudroit faire exactement ſi les Vaiſſeaux ne dérivoient pas, ils ne s'éleveroient pas aſſez. L'arriere-garde ($\frac{c}{r}$) courra toujours à petites voiles ſur la ligne de combat; & quand elle ſera parvenue au point où le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) ſera Vaiſſeau à Vaiſſeau par ſon travers, celui-ci revirera tout enſemble & ſera à ſon poſte. L'avant-garde ($\frac{v}{v}$) continuera à s'élever juſqu'à ce que ſon premier Vaiſſeau ſoit par le travers de la tête des deux autres colonnes, alors elle revirera auſſi tout enſemble. Ce qui étant exécuté, les Vaiſſeaux de la tête & de la queue des colonnes, ſe releveront réciproquement, & corrigeront ce qu'il pourroit y avoir de défectueux dans l'ordre.

64. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{v}{v}\frac{a}{m}\frac{c}{r}$), *la mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes de même bord, le corps de Bataille ſous le vent, & l'Arriere-Garde au milieu* ($\frac{v}{v}\frac{c}{m}\frac{a}{r}$).

Figure 75. L'AVANT-GARDE ($\frac{v}{v}$) donnera tout enſemble vent devant,
§. 171. & courra en échiquier ſur l'autre bord en larguant de deux rumbs en forçant de voile pour ſe mettre Vaiſſeau à Vaiſſeau, & revirer en même temps dans les eaux du corps de bataille ($\frac{a}{m}$), qui dès le commencement de l'évolution aura tout-d'un-coup arrivé de huit rumbs à très-petites voiles, pour revenir au lof quand ſon premier Vaiſſeau ſera dans la perpendiculaire du vent avec le dernier Vaiſſeau de l'arriere-garde ($\frac{c}{r}$), qui aura continué ſa route ſans changer d'amure, pour venir occuper la place que le corps de de bataille lui aura laiſſée.

65. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes de même bord, le Corps de Bataille au vent, & l'Avant-Garde au milieu ($\frac{a}{v}\frac{v}{m}\frac{c}{s}$).*

L'AVANT-GARDE ($\frac{V}{v}$) mettra en panne, pour ſervir de point fixe dans cette évolution. Le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) donnera tout enſemble vent-devant en forçant de voile au plus-près, & s'élevera en échiquier, juſqu'à ce que ſon premier Vaiſſeau ($\frac{A1}{v}$) releve dans la perpendiculaire du vent le Vaiſſeau ($\frac{V1}{m}$) du centre de l'avant-garde; alors il revirera avec toute ſa colonne qui le doit obſerver, & elle ſe trouvera un peu au vent de la ligne du plus-près qu'elle doit occuper, ce qui eſt un petit avantage. Cependant la colonne ($\frac{C}{s}$) de ſous le vent faiſant très-petites voiles, larguera tout enſemble d'un rumb pour ſe placer ſous le vent de la colonne en panne; & lorſque les deux colonnes ſous voile, l'une au vent, l'autre ſous le vent ſeront par le travers l'une de l'autre & de celle du milieu, celle-ci ($\frac{V}{m}$) fera ſervir, & l'on corrigera les diſtances en ſe relevant. Figure 76. S. 172.

66. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes de même bord, en faiſant paſſer l'Avant-Garde ſous le Vent ($\frac{a}{v}\frac{c}{m}\frac{v}{s}$).*

L'AVANT-GARDE ($\frac{V}{v}$) mettra en panne, & le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) donnera tout enſemble vent-devant en forçant de voile au plus-près, il revirera quand il ſera Vaiſſeau à Vaiſſeau par le travers de l'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) qui aura continué ſa route à petites voiles; & lorſque cette diviſion ſera à portée de paſſer au vent de l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) qui aura mis en panne dès le commencement de l'évolution, cette derniere fera ſervir & arrivera doucement ſur les perpendiculaires à la ligne du plus- Figure 77. S. 173.

près, pour revenir au lof, quand son premier Vaisseau relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau de la colonne du milieu ($\frac{C}{m}$).

67. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), *la mettre en ordre Marche sur trois colonnes de même bord, l'Avant-Garde sous le Vent, & l'Arriere-Garde au Vent* ($\frac{C}{v}\frac{A}{m}\frac{V}{s}$).

Figure 78. S. 174. L'Avant-garde ($\frac{V}{v}$) arrivera tout ensemble à fort petites voiles sur des lignes perpendiculaires à la ligne de combat. En même temps tout le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) larguera de deux rumbs, & chacun de ses Vaisseaux ira se mettre dans les eaux du Vaisseau respectif de l'avant-garde qui passe sous le vent. Celle-ci déterminera sa distance en revenant tout ensemble au lof, quand son Vaisseau de la tête sera autant au vent que le Vaisseau de la queue de la colonne ($\frac{A}{m}$) qui l'a doublée. Et toutes deux tenant alors le vent, feront route à fort petites voiles, tandis que l'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) qui en aura toujours forcé viendra prendre son poste au vent des deux autres Escadres.

68. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), *la mettre en ordre de Marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer l'Arriere-Garde au vent, mettant l'Avant-Garde au milieu, & le Corps de Bataille sous le vent* ($\frac{C}{v}\frac{V}{m}\frac{A}{s}$).

Figure 79. S. 175. L'Avant-garde ($\frac{V}{v}$) mettra en panne, ou fera très-petites voiles. Le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) larguera tout ensemble de deux rumbs pour arriver sous le vent & par le travers de l'avant-garde ($\frac{V}{v}$); alors celle-ci arrivera de deux rumbs comme le corps de bataille. L'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) forçant toujours de voile sans changer de

de route, viendra ſe mettre au vent des deux colonnes qui ont ſucceſſivement arrivé, & qui ayant également meſuré leur voilure, viendront enſemble au lof, quand elles ſe trouveront par le travers de la diviſion ($\frac{C}{v}$) du vent.

69. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes de l'autre bord, ſans changer la diſpoſition des Eſcadres ($\frac{v}{v}$ $\frac{a}{m}$ $\frac{c}{s}$).*

L'AVANT-GARDE ($\frac{V}{v}$) virera par la contre-marche. Le premier Vaiſſeau du corps de bataille ($\frac{A}{m}$) donnera vent-devant: auſſi-tôt qu'il ſera par le travers du premier Vaiſſeau ($\frac{V}{v}$) de la colonne du vent, ſa diviſion ſe rendra dans ſes eaux. L'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) manœuvrera comme a fait le corps de bataille. Figure 80. S. 176.

70. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes de l'autre bord, le corps de Bataille ſous le vent, & l'Arriere-Garde au milieu ($\frac{v}{v}$ $\frac{c}{m}$ $\frac{a}{s}$).*

L'AVANT-GARDE ($\frac{V}{v}$) & le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) vireront en même temps par la contre-marche, l'avant-garde forçant de voiles pour ſe mettre très-promptement par le travers du corps de bataille ($\frac{A}{s}$), & s'y conſerver en faiſant enſuite la même voilure que lui. Lorſque le dernier Vaiſſeau du corps de bataille aura viré, toute cette colonne fera très-petites voiles, ou mettra en panne. Cependant l'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) ayant continué ſa route ſur la ligne de combat, ſon premier Vaiſſeau forçant de voiles virera par la contre-marche auſſi tôt que les têtes ($\frac{V}{v}$, $\frac{A}{s}$) des colonnes au milieu deſquelles il ſe doit placer, lui reſteront à un égal nombre de degrés l'une ($\frac{V}{v}$) au vent, l'autre ($\frac{A}{s}$) ſous le vent de la ligne du plus-près ſur laquelle il doit courir. Enfin, lorſque ſuivie de ſa co- Figure 81. S. 177.

lonne, ce Vaiſſeau ſera parvenu par le travers des deux autres têtes, il fera la même voilure qu'elles, & ces colonnes ſe relevant réciproquement, prendront exactement leurs diſtances.

71. *L'Armée étant en ordre de Bataille* ($\frac{V}{V}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{S}$), *la mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes de l'autre bord, le Corps de Bataille au vent, & l'Avant-Garde au milieu* ($\frac{A}{V}\ \frac{V}{m}\ \frac{C}{S}$).

Figure 82. §. 178. L'AVANT-GARDE ($\frac{V}{V}$) virera par la contre-marche; & lorſqu'elle aura viré, elle ne fera de voiles que pour gouverner. Le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) forcera de voiles, & continuera ſa route juſqu'à ce que ſon Vaiſſeau du centre (*A* 3) paſſe dans les eaux du dernier Vaiſſeau de la colonne ($\frac{V}{m}$) qui le précédoit; ou lorſque ſon premier Vaiſſeau (*A* 1) relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaiſſeau (*V* 5) de la colonne du centre; alors il virera par la contre-marche, en continuant à forcer de voiles pour prendre ſon poſte. L'arriere-garde ($\frac{C}{S}$) virera de même auſſi-tôt que ſon premier Vaiſſeau ſera par le travers du dernier Vaiſſeau de la colonne du centre ($\frac{V}{m}$); elle fera alors petites voiles, & mettra en panne comme elle, quand elle ſera à ſon poſte.

O B S E R V A T I O N.

Le choix du relevement qui indique dans cette évolution, comme dans les trois ſuivantes, le moment de virer par la contre-marche, dépend du poſte que le Général, qui fait le ſignal, occupe à la tête ou au centre de ſon Eſcadre.

72. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes de l'autre bord, l'Avant-Garde ſous le vent, le Corps de Bataille au vent, & l'Arriere-Garde au milieu ($\frac{a}{v}\frac{c}{m}\frac{v}{s}$).*

L'AVANT-GARDE ($\frac{V}{v}$) virera par la contre-marche en forçant de voiles, & après avoir viré, elle ne fera que ce qu'il faut de voiles pour gouverner, ou même elle mettra en panne. Cependant les deux autres colonnes ($\frac{A}{m}$, $\frac{C}{s}$) continuant à forcer de voiles, le premier Vaiſſeau du corps de bataille ($\frac{A}{m}$) qui doit faire la colonne du vent, virera par la contre-marche, auſſi-tôt que ſon dernier Vaiſſeau (*a* 5) paſſera dans les eaux de la colonne en panne; alors ſi l'évolution eſt faite avec quelque préciſion, les premiers, ſeconds, troiſiemes, &c, Vaiſſeaux de la colonne ($\frac{a}{v}$) qui paſſe au vent, & de celle ($\frac{v}{s}$) qui eſt en panne, feront reſpectivement dans les mêmes perpendiculaires, & les diſtances ſe trouveront obſervées. Le premier Vaiſſeau de l'arriere-garde ($\frac{c}{m}$) qui doit faire la colonne du centre, virera de même quand il ſera par le travers du premier Vaiſſeau du vent ($\frac{a1}{v}$), ou quand ſon Vaiſſeau ($\frac{c3}{m}$) du centre paſſera dans les eaux de la colonne en panne ($\frac{v}{s}$), ou même encore lorſqu'il relevera, dans la perpendiculaire du vent, le Vaiſſeau du centre de cette derniere colonne. L'ordre établi, la colonne de ſous le vent fera ſervir. Figure 83. S. 179.

73. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes de l'autre bord, l'Avant-Garde ſous le vent, & l'Arriere-Garde au vent ($\frac{c}{m}\frac{a}{m}\frac{v}{s}$).*

L'AVANT-GARDE ($\frac{V}{v}$) virera par la contre-marche en forçant de voiles, & auſſi-tôt que toute la colonne aura exécuté ce mou- Figure 84. S. 180.

vement, elle mettra en panne, ou bien elle ne sera de voiles que ce qu'il en faut précisément pour gouverner, afin de ne point trop faire courir les autres colonnes. Le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) qui doit faire la colonne du centre dans l'ordre de marche, & l'arriere-garde ($\frac{c}{s}$) qui doit passer au vent, forceront également de voiles, & vireront par la contre-marche, savoir le corps de bataille, quand son premier Vaisseau ($\frac{a1}{m}$) relevera, dans la perpendiculaire du vent, le Vaisseau ($\frac{v3}{s}$) du milieu de la colonne sous le vent, ou quand son Vaisseau ($\frac{a3}{m}$) du centre passera dans les eaux de la colonne ($\frac{v}{s}$) en panne. Elle mettra ensuite en panne au vent par le travers de la colonne ($\frac{v}{s}$) de sous le vent, pour attendre l'arriere-garde ($\frac{c}{v}$) qui doit passer au vent, & qui virera quand son Vaisseau du milieu ($\frac{c}{v}$) passera dans les eaux de la colonne ($\frac{a}{m}$) du centre, ou quand son premier Vaisseau ($\frac{c1}{v}$) relevera, dans la perpendiculaire du vent, le premier Vaisseau ($\frac{v1}{s}$) de la tête de la colonne de sous le vent. Ainsi la distance des colonnes sera gardée. Lorsque les têtes seront par le travers l'une de l'autre, elles feront servir à la même voilure.

74. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{v}{v}$ $\frac{a}{m}$ $\frac{c}{s}$), la mettre en ordre de Marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'Arriere-Garde au vent, l'Avant-Garde au milieu, & le Corps de Bataille sous le vent ($\frac{c}{v}$ $\frac{v}{m}$ $\frac{a}{s}$).*

Figure 81. L'avant-garde ($\frac{v}{v}$) & le corps de bataille ($\frac{a}{m}$) vireront
§. 181. successivement par la contre-marche, & ne feront ensuite que ce qu'il faut de voiles pour gouverner; ou même ils mettront en panne; l'arriere-garde ($\frac{c}{s}$) qui doit passer au vent, forcera de voiles; son premier Vaisseau virera par la contre-marche, quand il relevera, dans la perpendiculaire du vent, le premier Vaisseau ($\frac{a1}{s}$) de la colonne le plus sous le vent, ou le dernier Vaisseau ($\frac{v5}{m}$) de celle qui doit être au milieu, ou simplement quand son Vaisseau ($\frac{c3}{v}$) du centre passera dans les eaux de l'Escadre ($\frac{v}{m}$) qui a passé au milieu. Et lorsque les têtes seront par le travers l'une de l'autre, l'armée fera la même voilure.

CHAPITRE IX.

DE QUELQUES MOUVEMENTS PARTICULIERS D'UNE ARMEE EN LIGNE, OU EN ORDRE DE MARCHE.

75. *Les Vaiſſeaux de l'Armée étant ſans ordre, les mettre en ordre de Marche ſur trois colonnes, le Vice-Amiral au vent, l'Amiral au milieu, & le Contre-Amiral ſous le vent* ($\frac{V}{V}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).

DANS l'ordre de marche ſur trois colonnes, l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) eſt au vent, le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) eſt au milieu, & l'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) eſt ſous le vent. Les trois colonnes ſont ſur des lignes paralleles au plus-près dont elles tiennent l'amure; chaque diviſion étant Vaiſſeau à Vaiſſeau par le travers des deux autres diviſions. Obſervant pour déterminer la diſtance qu'il doit y avoir entr'elles, que le premier Vaiſſeau de la colonne ſous le vent, & le dernier de la colonne immédiatement au vent ſe conſervent réciproquement dans la perpendiculaire du vent. Le dernier Vaiſſeau d'une colonne ſous le vent, & le premier Vaiſſeau de la colonne immédiatement au vent doivent en même temps ſe tenir réciproquement à deux rumbs de la route, celui-ci au vent, l'autre en arriere ſous le vent. Les Vaiſſeaux de chaque colonne étant à un demi-cable, ou à un cable au plus de diſtance les uns derriere les autres, & à deux cables pour le mauvais temps. Figure 10. §. 181.

L'Armée étant ſans ordre, & voulant ſe mettre tout d'un coup en ordre de marche ſur trois colonnes, les trois Commandants ſe mettront par le travers, & ſous le vent l'un de l'autre.

à une diſtance ($\frac{c}{11}$) proportionnée à la longueur déterminée d'une colonne; & ils ſuivront à très-petites voiles des routes paralleles à la ligne du plus-près dont ils tiennent l'amure, ou même ils porteront un peu plus largue pour donner, aux Vaiſſeaux de leur colonne qui ſe chaſſent, le temps & la facilité de gagner leur poſte.

Les Bâtiments de ſuite formeront une ligne au vent.

76. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes, la faire virer par la Contre-marche.*

Figure 86. LES Vaiſſeaux des colonnes ſous le vent, ayant de plus lon-
S. 183. gues bordées à courir ſur l'autre bord que ceux du vent, pour être relativement à eux dans la même diſpoſition où ils étoient avant que de virer; le Vaiſſeau ($\frac{c1}{1}$) de la tête de la colonne de ſous le vent donnera le premier vent devant; les Vaiſſeaux de la même colonne vireront ſucceſſivement au même point dans ſes eaux; & quand le Vaiſſeau de la tête (*a*) de la colonne immédiatement au vent de celle qui a viré, ſe trouvera par le travers du Vaiſſeuu (*c*) de la tête immédiatement ſous le vent, c'eſt-à-dire, dans la perpendiculaire (*ac*) au plus-près dont l'armée prend l'amure, il virera, & les Vaiſſeaux de ſa colonne vireront ſucceſſivement dans ſes eaux. La premiere colonne du vent fera la même manœuvre relativement à la ſeconde.

Si les colonnes s'étoient un peu rapprochées ou éloignées les unes des autres en virant par la contre-marche, ce qui ne peut point arriver ſi les Vaiſſeaux ont eu une vîteſſe égale, les colonnes reprendront leur diſtance en faiſant larguer inſenſiblement les colonnes de ſous le vent, ou arriver un peu celles du vent, juſqu'à ce que les Vaiſſeaux de la tête & de la queue des colonnes qui ſe ſuivent ſe relevent réciproquement à un aire de vent qui faſſe un angle de deux rumbs avec ſa route.

Figure 133. Lorſque l'armée exécute ce mouvement de nuit, c'eſt le
S. 303. chef de file (*A*) de la colonne du vent qui doit virer le premier; & afin de couper un moindre nombre de Vaiſſeaux de la queue des colonnes (ſi l'ordre & les diſtances n'ont pas été bien

obſervés) le premier Vaiſſeau (*V*, *C*) de la colonne immédiatement ſous le vent de celle qui évolue, ne doit virer que lorſque le Vaiſſeau du centre (*A* 3, *V* 3) de la colonne immédiatement au vent donne vent devant. Le Vaiſſeau de la tête doit de plus obſerver de faire très-petites voiles, ceux de la queue d'en faire ſucceſſivement davantage, & les colonnes de ſous le vent (*V*, *C*) doivent en faire plus que celles qui les précedent (*A*, *V*): de la ſorte, les chefs de file parviendront plutôt à être par le travers l'un de l'autre, & l'ordre ſera plus promptement rétabli. Car il eſt aiſé d'appercevoir que ſi l'ordre de marche étoit régulier avant cette évolution, l'arrangement des Vaiſſeaux, après ſon exécution, forme un loſange dont les angles de l'avant & de l'arriere, au-lieu d'être droits comme l'exactitude le demande, ſont d'autant plus aigus, que l'on a laiſſé paſſer plus de Vaiſſeaux des colonnes du vent ſans virer, & que la viteſſe des Vaiſſeaux de l'arriere & de ſous-le-vent, aura été moins augmentée proportionnément à l'aire des Vaiſſeaux qui les précedent. L'ordre ſe rétablit donc en virant, & après avoir viré, par la diminution du ſillage des premiers Vaiſſeaux, & l'accélération proportionnée des derniers, qui ont des lignes beaucoup plus longues à parcourir. Si les deux premieres colonnes (*A*, *V*) qui ont viré, mettent ſucceſſivement en panne, ſavoir, la premiere (*A*) après avoir achevé ſon mouvement, & la ſeconde (*V*), quand elle ſera parvenue par le travers de la premiere; toutes deux faiſant ſervir quand la troiſieme (*C*) ſera également parvenue par leur travers, l'ordre ſera rétabli de la maniere la plus prompte. On a dû remarquer que dans cette évolution les colonnes du vent paſſent ſous le vent, ce qui eſt un accident; & l'on obſerve encore, que ſi l'armée revire pour reprendre ſes premieres amures, ou ſi les vents changent, avant que les Vaiſſeaux ſoient en ordre, la confuſion des colonnes pourra être telle qu'il faudra enſuite beaucoup de temps pour rétablir l'ordre de marche; & c'eſt ce qui doit en général faire préférer à cette contre-marche la manœuvre de virer tout enſemble vent devant en échiquier, quand on eſt obligé pendant la nuit de virer de bord dans l'ordre de marche.

77. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, la faire virer vent-arriere par la Contre-marche.*

Figure 87. §. 184.

LE premier Vaiſſeau de la colonne de ſous le vent commencera l'évolution en arrivant tout-d'un-coup pour courir largue de 4 rumbs, en prolongeant le plus près qu'il pourra ſa colonne ſous le vent; il reviendra au lof lorſqu'il pourra paſſer à pouppe de ſon dernier Vaiſſeau. La colonne du centre ($\frac{d}{m}$) & celle du vent ($\frac{V}{v}$) exécuteront ſucceſſivement le même mouvement, en obſervant de continuer d'abord leur bordée (*a*, *v*) juſqu'à ce que leur Vaiſſeau de la tête releve dans le lit du vent le point ($\frac{c}{r}$) dans lequel les Vaiſſeaux de ſous le vent commencent à arriver; & ils viendront au lof lorſqu'ils releveront encore dans le lit du vent le point où les mêmes Vaiſſeaux de ſous le vent reviennent au lof. Chaque colonne ſuivra les eaux de ſon premier Vaiſſeau.

Il eſt à remarquer que par cette évolution, comme par la précédente, tous les Vaiſſeaux font un chemin égal, & que s'ils manœuvrent avec préciſion, le Vaiſſeau de la tête d'une colonne du vent ſe trouvera toujours en revenant au lof ſur l'autre bord, par le travers du Vaiſſeau de la tête de la colonne immédiatement ſous le vent; & que de même le dernier vaiſſeau de la colonne du vent revenant également au lof, ſe trouvera auſſi par le travers du Vaiſſeau de la queue des colonnes de ſous le vent. L'évolution ſera finie, & les diſtances ſeront exactement obſervées.

78. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, la faire virer tout enſemble vent devant.*

Figure 88. §. 185.

IL y a des occaſions où une armée en ordre de marche ſur trois colonnes eſt obligée de virer tout enſemble; alors les Vaiſſeaux

Vaiſſeaux de chaque colonne ſont, après l'évolution, rangés en échiquier les uns à l'égard des autres. Pour exécuter ce mouvement ſans confuſion, chaque Vaiſſeau obſervera de ne donner vent devant qu'après le Vaiſſeau qui le ſuit immédiatement, de peur de s'aborder réciproquement; c'eſt-à-dire, que la manœuvre doit commencer en même temps par le dernier Vaiſſeau de chaque colonne. L'évolution exécutée, les Vaiſſeaux doivent ſe tenir entr'eux dans l'aire de vent où ils étoient avant que de virer, afin que l'ordre ſe trouve conſervé quand ils reviendront tous enſemble ſur l'autre bord. Et pour exécuter ce dernier mouvement, les Vaiſſeaux ne donneront vent devant qu'après ceux qui les précéderont immédiatement au vent.

79. *Rétablir l'ordre de Marche quand le vent vient de l'arriere.*

Si le vent vient peu de l'arriere, & que le Général ne veuille pas faire courir l'armée au plus-près en échiquier, en conſervant l'aire de vent des colonnes, mais qu'il préfere de rétablir l'ordre; alors la colonne du vent diminuera de voiles, celle du milieu conſervera ſa voilure, & la colonne de ſous le vent forcera de voiles. Le premier Vaiſſeau de la colonne ($\frac{}{v}$) du vent tiendra le vent; & les têtes des colonnes ($\frac{A}{m}$, $\frac{C}{s}$) de ſous le vent, obſervant leur diſtance, viendront inſenſiblement au lof en ſe tenant par le travers du chef de file du vent. Les Vaiſſeaux de chaque colonne ayant même voilure que le Vaiſſeau de leur tête, ou plutôt une voilure qui leur procure un ſillage égal, ſe mettront ſucceſſivement dans ſes eaux. L'ordre rétabli, on corrigera les diſtances. Figure 49. S. 188

Mais ſi le vent vient beaucoup de l'arriere, & que le Général veuille toujours conſerver ſes amures, alors la colonne du vent mettra en panne. La colonne ($\frac{C}{s}$) de ſous le vent forcera de voiles dans la perpendiculaire à la nouvelle ligne du plus-près; & quand le Vaiſſeau (*C*) de la tête de cette colonne relevera le chef de file ($\frac{V}{v}$) de la colonne du vent qui ſera en panne, à 4 rumbs au vent de la ligne du plus-près, il reviendra Figure 50. S. 189.

tout-à-fait au lof (*c*), & sa colonne y viendra également au même point & dans ses eaux. La colonne du milieu ($\frac{a}{m}$) manœuvrera de la même maniere que l'Escadre de sous le vent, observant de ne point parvenir au point (*a*) où son premier Vaisseau doit entièrement venir au lof, avant que la tête de la colonne de sous le vent soit elle-même parvenue au point où elle doit serrer le vent; elle fera donc très-petites voiles, & mettra même en panne s'il est nécessaire, en attendant que le chef de file (*C*) de sous le vent soit parvenu (au point *D*) par son travers, & alors les deux colonnes forceront également de voiles au plus-près. Enfin lorsque les têtes ($\frac{c}{i}$, $\frac{a}{m}$) des colonnes de sous le vent tenant le vent, seront parvenues ensemble dans la perpendiculaire du plus-près par le travers du premier Vaisseau ($\frac{V}{v}$) de la colonne du vent; alors celle-ci fera servir dans la ligne de la panne, pour que ses Vaisseaux courent largue en se rendant dans les eaux de leur tête ($\frac{V}{v}$) qui tiendra le vent. Par cette manœuvre, qui est la moins longue, & la moins confuse qu'on puisse exécuter, les Vaisseaux ne perdront point au vent, & reprendront aisément leur distance en se relevant.

80. *Rétablir l'ordre de Marche quand le vent vient de l'avant.*

Figure 91. SI le changement de vent ne passe pas six rumbs, & que
§. 191. l'armée veuille conserver ses amures, chaque colonne considérée comme une ligne particuliere & indépendante des autres, manœuvrera d'abord, comme pour se mettre en ligne (*fig.* 48 & 49); c'est-à-dire, que les colonnes ayant mis en panne, le premier Vaisseau de chacune arrivera d'une quantité qu'il déterminera en ôtant de huit rumbs la moitié du nombre de rumbs dont le vent est venu de l'avant. Ainsi si le vent est venu de l'avant de deux rumbs, chaque Vaisseau courra largue de sept rumbs, relativement à la nouvelle ligne du plus-près, jusqu'à ce qu'il releve le dernier Vaisseau de sa colonne dans cette même ligne; car alors ils tiendront l'un & l'autre le vent. Cependant chacun des autres Vaisseaux larguera, comme celui de la tête, aussi-tôt

qu'il le relevera (ou celui qui le précede immédiatement) dans la ligne du plus près, dont on doit tenir l'amure. Les colonnes étant ainsi promptement rangées en ligne, & les Vaisseaux étant tous en même temps venus au lof, acheveront de rétablir l'ordre en se relevant pour prendre leur distance.

Si le vent change depuis six rumbs jusqu'à douze, l'armée changeant d'amures rétablira l'ordre, comme si le vent étoit venu de l'avant sur ce bord. La colonne qui étoit sous le vent, deviendra la colonne du vent; & celle qui étoit au vent, se trouvera au contraire sous le vent.

Le vent venant de l'avant de plus de douze rumbs, les amures supposées changées, c'est le cas du vent qui vient de l'arriere.

81. *L'Armée étant en ordre de Bataille, la mettre en ordre de Marche sur six colonnes.*

Lorsque les armées sont nombreuses, on les met en ordre de marche sur six ou sur neuf colonnes, au-lieu de les ranger sur trois; c'est-à-dire, que l'on partage en deux ou trois divisions l'avant-garde, le corps de bataille, & l'arriere-garde qui sont chacun une colonne quand les armées sont petites. Si l'armée est sur six colonnes, le Vice-Amiral ($\frac{V}{v}$), l'Amiral ($\frac{A}{m}$), & le Contre Amiral ($\frac{C}{i}$), pourront se tenir chacun par le travers l'un de l'autre un peu en avant & au milieu de l'intervalle de leurs colonnes; ou se tenir à la tête de la colonne du milieu, si l'armée est sur neuf colonnes. De quelque maniere que soit l'arrangement, chaque corps observera tout ce qui appartient aux mouvements & aux évolutions de l'ordre de marche sur trois colonnes. Ainsi, il est inutile d'entrer ici dans un détail plus particulier. On dira seulement, que si l'armée est sur trois colonnes, elle se rangera aisément sur six ou sur neuf, si la premiere division de la tête mettant en panne, les autres arrivent successivement de deux rumbs dans l'intervalle, ou sous le vent de la colonne en panne; & que si l'armée est sur six ou sur neuf colonnes, elle se mettra sur trois, en faisant manœuvrer chaque corps de deux ou de trois colonnes, comme le feroit une

Figure 21.
S. 192. 193.

armée qui pafferoit de l'ordre de marche à l'ordre de bataille : enfin, qu'à l'égard des changements d'Efcadre dans l'ordre fur fix ou fur neuf colonnes, il eft plus expédient, avant que d'exécuter cette évolution, de réduire l'ordre fur trois colonnes, que de tenter le changement fans fimplifier l'ordre de marche ; parce que l'on évitera toujours de la forte beaucoup de confufion & de perte de temps.

Pour faire voir le terrein qu'une armée rangée fur fix colonnes, occupera relativement à l'ordre fur trois colonnes, on la fuppofera de 60 Vaiffeaux. Si elle eft partagée en trois colonnes de 20 Vaiffeaux diftants d'un cable d'un grand mât à l'autre, la longueur de la colonne fera de 19 cables *, & la diftance de deux colonnes fera de 8 cables. Conféquemment le front fera de 16 cables, & elle couvrira un terrein de 304 cables de furface. La même armée partagée en fix colonnes de 10 Vaiffeaux aura 9 cables de profondeur, & les colonnes en auront 3 $\frac{3}{4}$ de diftance de l'une à l'autre ; ainfi le front qui comprend cinq diftances fera de 18 $\frac{3}{4}$ cables. D'où il réfulte que la même armée qui occupe dans le premier cas 10 cables de profondeur plus que dans le fecond, ce qui fait une longueur de colonne plus que double, n'occupe dans ce dernier que 2 cables $\frac{3}{4}$ de front plus que dans le premier arrangement, & feulement 169 cables de furface de terrein. L'armée eft donc beaucoup plus raffemblée étant fur fix colonnes que fur trois. On peut encore obferver que le dernier Vaiffeau de la colonne de fous le vent eft beaucoup plus de l'arriere, & conféquemment plus fous le vent dans l'ordre de marche fur trois colonnes que fur fix. C'eft donc ce dernier que l'on doit fuivre par préférence dans les grandes armées, parce que de la forte les Vaiffeaux fe confervent mieux ; ils voyent mieux les fignaux, & ils font moins de temps à exécuter les évolutions, ce qui eft effentiel, particulièrement pour réduire l'ordre de marche en ordre de bataille, & pour ferrer la ligne en exécutant ce mouvement.

* Il y aura de plus une longueur de Vaiffeau que l'on néglige ici.

OBSERVATION.

Distance & longueur des colonnes.

POUR favoir en combien de colonnes on pourroit réduire une armée, on remarquera que pour la facilité des évolutions, on ne peut conferver gueres moins de deux cables de diftance d'une colonne à l'autre, ce qui répond à fix Vaiffeaux par colonnes diftants l'un de l'autre d'un peu plus d'un cable. Ainfi, par exemple, une armée de 162 Vaiffeaux pourroit être réduite à 27 colonnes; elle occuperoit de la forte neuf à dix fois moins d'efpace, que fi elle étoit en ordre de marche fur trois colonnes. Mais malgré cet avantage, & parce qu'il eft plus aifé qu'un grand nombre de Vaiffeaux fe tiennent ferrés dans les eaux les uns des autres, qu'exactement par le travers l'un de l'autre; il vaut mieux diminuer le nombre des colonnes & augmenter leur longueur. L'armée fuppofée de 162 Vaiffeaux feroit donc fort bien en ordre en la partageant en neuf colonnes de 18 Vaiffeaux chacune; l'avant-garde en trois, & de même le corps de bataille & l'arriere-garde. On obfervera que cette divifion eft naturelle, & qu'elle laiffe à chacun des trois corps la facilité de manœuvrer comme une feule armée en ordre de marche fur trois colonnes.

CHAPITRE X.

DU CHANGEMENT DES ESCADRES DANS L'ORDRE DE MARCHE SUR TROIS COLONNES.

82. *L'Armée étant en ordre de Marche fur trois colonnes* ($\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{s}$), *changer la colonne du milieu avec celle de fous le vent* ($\frac{v}{v}\,\frac{c}{m}\,\frac{a}{s}$).

LES colonnes ($\frac{V}{v}$, $\frac{A}{m}$) du vent mettront en panne, ou feront très-petites voiles, & feulement pour gouverner, ce qui eft plus Figure 9[illegible]. S. 102

à propos. La colonne ($\frac{c}{s}$) qui eſt ſous le vent donnera tout enſemble vent devant, & forcera de voiles au plus-près pour gagner les eaux de la colonne ($\frac{A}{m}$) qui lui eſt immédiatement au vent. Auſſi-tôt qu'elle y ſera parvenue, elle revirera tout enſemble, & en même temps l'Eſcadre ($\frac{A}{s}$) du milieu qui change avec elle de poſte, arrivera de huit rumbs, ſi elle a mis en panne; ou ſi elle n'y a pas mis, elle larguera de deux rumbs à très-petites voiles pour ſe ranger ſous le vent, & y revenir au lof à la diſtance requiſe. Pendant ce temps la colonne du vent ($\frac{V}{v}$) fera ſervir, & toutes trois régleront leur voilure pour s'attendre réciproquement, & rétablir l'ordre en ſe relevant & ſe mettant par le travers l'une de l'autre.

83. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), *changer la colonne du milieu avec celle du vent* ($\frac{a}{v}\frac{v}{m}\frac{c}{s}$).

Figure 93. S. 103. LA colonne ($\frac{V}{v}$) du vent, & celle qui eſt ſous le vent ($\frac{C}{s}$) mettront en panne, ou plutôt ne feront de voiles que pour gouverner: la colonne du milieu ($\frac{A}{m}$) virera tout enſemble, & courant en échiquier au plus-près forcera de voiles pour gagner les eaux de la colonne ($\frac{V}{v}$) du vent; alors elle revirera pour prendre ſur la ligne de la route le poſte que la colonne ($\frac{v}{m}$) du vent lui abandonnera pour paſſer au milieu en arrivant de huit rumbs ſi elle a mis en panne, ou en larguant de deux rumbs ſi elle a toujours couru.

84. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), *faire paſſer ſous le vent la colonne du vent* ($\frac{a}{v}\frac{c}{m}\frac{v}{s}$).

Figure 94. S. 104. LA colonne ($\frac{V}{v}$) du vent continuera ſa route à fort petites voiles, tandis que les deux colonnes ($\frac{A}{m}$, $\frac{C}{s}$) de ſous le vent ayant donné tout enſemble vent devant, s'éleveront en échi-

quier en forçant de voiles au plus-près. Et lorsque la colonne ($\frac{a}{v}$) qui doit passer au vent dans cette évolution, aura gagné les eaux de celle ($\frac{v}{s}$) qui doit passer sous le vent, celle-ci faisant toujours tres-petites voiles, & seulement pour gouverner, arrivera tout ensemble de deux rumbs, jusqu'à ce qu'elle soit à son poste sous le vent. Cependant les deux autres colonnes ($\frac{a}{v}$, $\frac{c}{m}$) revireront en même temps pour rétablir l'ordre en se remettant en route.

85. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$), changer la colonne du vent, avec celle de sous le vent ($\frac{c}{v}$ $\frac{a}{m}$ $\frac{v}{s}$).*

La colonne ($\frac{A}{m}$) du centre mettra en panne, la colonne ($\frac{C}{s}$) de sous le vent forcera de voile en suivant sa route, & quand son dernier Vaisseau pourra passer au vent du premier Vaisseau ($\frac{A1}{m}$) de la colonne qui est en panne, ou bien lorsque son Vaisseau du centre ($\frac{C1}{s}$) relevera dans la perpendiculaire du vent le chef de file de la colonne en panne, elle donnera tout ensemble vent-devant, & elle s'élevera en échiquier au plus-près jusqu'à ce qu'elle soit dans la ligne sur laquelle la colonne du milieu est rangée; alors elle pourra larguer de deux rumbs pour aller occuper le poste que la colonne ($\frac{v}{s}$) qui étoit au vent lui a laissé, & dans lequel elle revirera tout ensemble par le travers de l'Escadre en panne ($\frac{A}{m}$) qui sert de point fixe, pour régler les distances. Cependant dès le commencement de l'évolution, la colonne ($\frac{V}{v}$) du vent arrivera tout ensemble à très-petites voiles pour porter largue de six rumbs sur l'autre bord, afin de passer tout ensemble dans les eaux de la colonne ($\frac{A}{m}$) du centre; après quoi revenant à ses premieres amures, & courant largue de deux rumbs, elle ira prendre sous le vent le poste qu'occupoit la colonne qui la remplace au vent. Quand ces deux colonnes ($\frac{v}{s}$, $\frac{c}{v}$) & celle du milieu ($\frac{A}{m}$) seront par le travers l'une de l'autre, celle-ci fera servir. Figure 95. S. 205.

86. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes ($\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{s}$), faire passer au vent la colonne de sous le vent ($\frac{C}{v}\,\frac{V}{m}\,\frac{A}{s}$).*

Figure 96. §. 206. Les deux colonnes du vent ($\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}$) mettront en panne, celle de sous le vent ($\frac{C}{s}$) forcera de voiles au plus-près; & lorsque son premier Vaisseau ($\frac{C1}{s}$) pourra passer au vent du premier Vaisseau ($\frac{V1}{v}$) de la colonne le plus au vent, il virera par la contre-marche suivi de sa colonne pour revirer, lorsqu'il sera parvenu dans la ligne du plus-près sur laquelle l'Escadre du vent est rangée. La colonne qui étoit sous le vent étant donc formée au vent ($\frac{C}{v}$) par ce mouvement, mettra en panne, ou continuera sa route à très-petites voiles; dans le premier cas les deux Escadres ($\frac{V}{m}\,\frac{A}{s}$) précédemment en panne, arriveront en échiquier parallélement & tout ensemble de deux rumbs pour se mettre par le travers de l'Escadre du vent ($\frac{C}{v}$); & dans le second, elles largueront tout ensemble d'un rumb seulement pour gagner leur poste en dépendant & en forçant de voiles.

CHAPITRE XI.

CHANGER L'ORDRE DE MARCHE EN ORDRE DE BATAILLE.

---

87. *Changer l'ordre de Marche en ordre de Bataille de même bord ($\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{s}$).*

Figure 97 §. 207. Pour changer l'ordre de marche en ordre de combat de même bord sans perdre au vent, la colonne ($\frac{V}{v}$) du vent qui fait l'avant-garde mettra en panne; la colonne du milieu qui fait le corps de bataille ($\frac{A}{m}$), & la colonne de sous le vent ($\frac{C}{s}$) qui fait l'arriere-

l'arriere-garde donneront enſemble vent devant, & lorſque le corps de bataille, en larguant de deux rumbs, ſera parvenu dans les eaux de l'avant-garde, il revirera & mettra en panne. L'arriere-garde manœuvrera de même, & ayant gagné les eaux du corps de bataille, elle revirera tout enſemble, en même temps que les deux autres feront ſervir.

Si l'armée veut ſe mettre en bataille ſur la ligne de l'arriere-garde ($\frac{C}{r}$) qui eſt ſous le vent, cette Eſcadre mettra en panne, ou ne ſera de voiles que pour gouverner. Les deux autres Eſcadres, ſavoir, l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) forçant de voiles, & le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) à petites voiles arriveront en larguant tout enſemble de deux rumbs pour revenir au lof, & former la ligne quand ils ſeront parvenus ſur la ligne du plus-près de l'arriere-garde, qui fera alors ſervir pour ſuivre le corps de bataille & ſerrer la ligne. Figure 98. S. 108.

Les deux évolutions précédentes ont leur avantage ſuivant les circonſtances. Celle que l'on va donner, peut ſervir dans tous les cas. Le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) mettra en panne, ou fera très-petites voiles, & déterminera la ligne. L'avant-garde ($\frac{V}{v}$) qui eſt au vent, arrivera tout enſemble de deux rumbs, pour mettre le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) dans les eaux en revenant au lof lorſqu'il ſera parvenu dans la ligne de combat. Et la colonne de ſous le vent deſtinée à faire l'arriere-garde ($\frac{C}{r}$) donnera tout enſemble vent devant en forçant de voile, & courant en échiquier au plus-près pour gagner les eaux du corps de bataille & y revirer. Figure 99. S. 109.

88. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes, & le vent venant de l'arriere; mettre l'Armée en Bataille* ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{r}$).

POUR mettre l'armée en bataille ſi le vent vient de l'arriere de huit rumbs exactement, les Vaiſſeaux ($\frac{V}{v}$, $\frac{A}{m}$, $\frac{C}{r}$) de la tête des colonnes tenant le vent, ſe trouveront naturellement en ligne de combat; mais parce que ſi la diſtance (*VA*, *AC*) d'une tête Figure 100. S. 110

à l'autre dans l'ordre de marche, étoit conſervée pour l'ordre de bataille, la ligne ſeroit trop ſerrée, l'avant-garde ($\frac{r}{v}$) en venant ſucceſſivement au lof dans les eaux de ſon chef de file forcera de voile comme lui; pour laiſſer une diſtance convenable au corps de bataille ($\frac{A}{m}$) qui la ſuit, & celui-ci exécutant la même manœuvre forcera un peu moins de voile, mais plus que l'arriere-garde ($\frac{c}{t}$) juſqu'à ce que la ligne ſoit formée; alors la tête diminuant de voile, la ligne ſe ſerrera.

Figure 101. S. 111. Si le vent vient de l'arriere de moins de huit rumbs, le chef de file de l'avant-garde ($\frac{r}{v}$) tenant le vent ſera ſuivi de ſa colonne qui viendra au lof au même point. Cependant les chefs de file de chacune des deux autres colonnes ($\frac{A}{m}$, $\frac{c}{t}$) tenant également le vent, & forçant convenablement de voiles, courront au plus-près pour virer auſſi-tôt qu'ils pourront mettre le cap (*ac*) ſur le point ($\frac{r}{v}$) où les Vaiſſeaux de la colonne du vent viennent au lof. Rendus dans ce point, ils revireront dans les eaux de la ligne, étant ſuivis de leur colonne qui fera les mêmes mouvements.

Figure 102. S. 112. Mais ſi l'armée veut ſe mettre en bataille ſur la ligne de l'arriere-garde, ce qui convient quelquefois particulièrement lorſque le Général veut faire ſerrer les Eſcadres trop ouvertes, & qu'il ne voit point d'accident à tomber un peu ſous le vent, alors la colonne du centre ($\frac{A}{m}$) & celle de ſous le vent ($\frac{c}{t}$) mettront en panne. Auſſi-tôt le chef de file de la colonne ($\frac{r}{v}$) du vent arrivera tout-d'un-coup de deux, quatre ou ſix rumbs, & même juſqu'à la perpendiculaire de la nouvelle ligne du plus-près par rapport au Vaiſſeau de la tête de la colonne ($\frac{c}{t}$) de ſous le vent, pour y revenir au lof & déterminer la ligne. Les Vaiſſeaux de la colonne du vent ſuivront les eaux de leur tête dans tous ſes mouvements. Lorſque le dernier Vaiſſeau de la colonne immédiatement au vent ($\frac{r'}{v}$) paſſera dans la ligne du plus-près en avant du premier Vaiſſeau du corps de bataille ($\frac{A}{m}$), ce Vaiſſeau fera ſervir; il arrivera comme le premier Vaiſſeau du vent l'a fait; & ſuivi de ſa colonne, il manœuvrera comme l'avant-garde. Enfin la colonne ($\frac{c}{t}$) de ſous le vent fera ſervir quand le dernier Vaiſſeau ($\frac{A'}{m}$) du corps de bataille qui doit le

précéder sera venu au lof dans la ligne qui se forme. Figure 103. S. 213.

Si le vent vient de l'arriere de plus de huit rumbs, & que le Général ne veuille point renverser l'ordre, le premier Vaisseau ($\frac{V}{v}$) de l'avant-garde tiendra le vent, & les Vaisseaux de sa colonne courant largue de la quantité dont le vent a reculé, se rendront dans les eaux du Vaisseau de la tête pour y revenir au lof. Cependant le chef de file de la colonne du milieu ($\frac{A}{m}$) qui a dû mettre en panne, fera servir quand il relevera dans la ligne du plus-près au vent, le dernier Vaisseau ($\frac{Vr}{v}$) de la colonne du vent; alors faisant autant de voile qu'il conviendra, il arrivera par la perpendiculaire de la nouvelle ligne du plus-près pour gagner les eaux de l'avant-garde, & y revenir au lof (*a*), ou bien il mettra tout-d'un-coup le cap sur le point (*v*) où l'avant-garde vient au lof. Les Vaisseaux de sa colonne suivront ses eaux. La colonne ($\frac{C}{r}$) de sous le vent manœuvrera comme celle du centre l'a fait relativement à l'avant-garde.

89. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes, & le vent venant de l'avant, mettre l'armée en Bataille* ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).

POUR changer l'ordre de marche en ordre de bataille, si le vent ne vient qu'un peu de l'avant, l'armée pourra manœuvrer comme il est expliqué dans la derniere maniere de l'article 87 *fig.* 99. Figure 104. S. 214.

Mais si le vent refuse de deux à trois rumbs, le Vaisseau ($\frac{V}{v}$) de la tête de la colonne du vent donnera vent devant à très-petites voiles, & le reste de la colonne forçant de voile, sans changer d'amures, suivra en échiquier des routes paralleles pour se rendre dans les eaux de son chef de file, & y virer par la contre-marche. Cependant le Vaisseau ($\frac{V}{v}$) de la tête de l'avant-garde reviendra peu après (*v*) à ses premieres amures si l'armée n'est pas obligée d'en changer. Le chef de file du corps de bataille ($\frac{A}{m}$) virera un peu au vent (*a*) des eaux de l'avant-garde, afin de ne la point gêner; le Vaisseau de la tête ($\frac{C}{r}$) de l'arriere-garde manœuvrera

de même (*c*) à l'égard du corps de bataille ; enfin ces deux colonnes ménageant leur voilure se rendront successivement dans les eaux de la ligne.

Figure 105. §. 215. Si le vent refuse de trois rumbs & au-delà, comme l'armée courroit trop sous le vent par l'évolution précédente, elle mettra tout ensemble à l'autre bord, & le chef de file de la colonne du vent ($\frac{V}{v}$) c'est à-dire, le premier Vaisseau de l'avant-garde larguera de deux rumbs en forçant de voile pour passer de l'avant des Vaisseaux de sa colonne, tandis qu'ils tiendront le vent à petites voiles courant en échiquier pour se rendre successivement dans ses eaux, & y forcer alors de voiles comme lui ; il continuera sa bordée sur le largue, jusqu'à ce qu'il soit parvenu au point ($\frac{v}{v}$) d'où il pourra relever sous le vent, dans la ligne du plus-près, le Vaisseau de l'armée qui sera le plus sous le vent ; alors il reviendra au lof à très-petites voiles pour former la ligne sur ce même bord, ou pour reprendre les premieres amures en revirant. Les Vaisseaux ($\frac{A}{m}$, $\frac{C}{i}$) de la tête des colonnes de sous le vent courront, dès le premier instant de l'évolution, sur des lignes paralleles au largue du chef de file ($\frac{V}{v}$) de l'avant-garde dans les eaux duquel ils se mettront quand il viendra au lof pour déterminer la ligne. Les Vaisseaux des deux colonnes de sous le vent manœuvreront comme ceux de l'avant-garde. Le Général fera observer de serrer la ligne, ce qui est également supposé dans toutes les évolutions.

90. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes* ($\frac{V}{v}\frac{C}{m}\frac{A}{s}$), *la mettre en Bataille de même bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui est sous le vent* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$).

Figure 106. §. 217. L'ARMÉE étant en ordre de marche, & le Général voulant la mettre en bataille en changeant la colonne ($\frac{C}{m}$) du milieu avec celle ($\frac{A}{i}$) qui est sous le vent, la colonne de sous le vent continuera sa route à petites voiles en pinçant le vent. La colonne du milieu ($\frac{C}{m}$) mettra en panne, jusqu'à ce qu'elle puisse

arriver dans les eaux du corps de bataille, ou bien elle arrivera lof pour lof pour courir largue de ſix rumbs à petites voiles ſur l'autre bord, & gagner ainſi la queue de la ligne. La colonne $(\frac{V}{v})$ du vent forçant de voiles, larguera de deux rumbs pour ſe mettre à l'avant-garde.

91. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes* $(\frac{A}{V}\ \frac{V}{m}\ \frac{C}{s})$, *la mettre en Bataille de même bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu.* $(\frac{V}{V}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s})$.

LA colonne du milieu $(\frac{V}{m})$ continuera ſa route ſans forcer de voile; celle de ſous le vent $(\frac{C}{s})$ virera tout enſemble & forcera de voiles en ſerrant le vent, ou même en larguant un peu, pourvu qu'elle n'étende point la ligne, & elle ira ainſi gagner les eaux de la ligne qui ſe forme, & y revirer tout enſemble, tandis que la colonne du vent $(\frac{A}{v})$ arrivant de huit rumbs à très-petites voiles, ira occuper l'eſpace que l'avant-garde lui aura laiſſé. Figure 107. S. 218.

Si l'armée veut ſe mettre en bataille ſur la ligne de l'arriere-garde qui eſt ſous le vent, cette Eſcadre $(\frac{C}{s})$ mettra en panne; l'Eſcadre du milieu $(\frac{V}{m})$ arrivera d'un rumb en dépendant & en forçant de voiles pour gagner la tête de la ligne qui ſe forme ſur la ligne de l'Eſcadre en panne, & le corps de bataille $(\frac{A}{v})$ qui eſt au vent, faiſant très-petites voiles arrivera tout enſemble de trois rumbs dans les eaux de l'avant-garde $(\frac{V}{v})$. Figure 108. S. 219.

Ce mouvement convient particulièrement lorſque les Vaiſſeaux de l'arriere-garde ont trop de diſtance entr'eux, ou lorſqu'il y en a quelques-uns trop de l'arriere; ils ont le temps de ſe rallier & de ſerrer la ligne.

92. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes ($\frac{C}{v}\,\frac{V}{m}\,\frac{A}{s}$), la mettre en Bataille de même bord, en faiſant paſſer la colonne du vent à l'Arriere-Garde ($\frac{v}{v}\,\frac{a}{m}\,\frac{c}{s}$).*

Figure 109. S. 110. LA colonne ($\frac{A}{s}$) de ſous le vent mettra en panne, ou fera fort petites voiles en pinçant le vent; celle du milieu ($\frac{V}{m}$) forçant de voiles larguera tout enſemble de deux rumbs pour prendre l'avant-garde, & mettre le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) dans ſes eaux. La colonne ($\frac{c}{v}$) du vent deſtinée à faire l'arriere-garde, arrivant de treize rumbs, & faiſant auſſi très-petites voiles, viendra ſe mettre dans les eaux du corps de bataille ($\frac{A}{m}$) & de la ligne.

93. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes ($\frac{C}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{V}{s}$), la mettre en Bataille de même bord, en changeant la colonne du vent avec celle de ſous le vent ($\frac{v}{v}\,\frac{a}{m}\,\frac{c}{s}$).*

Figure 110. S. 111. LA colonne ($\frac{V}{s}$) de ſous le vent continuera ſa route en forçant de voiles; la colonne du milieu ($\frac{A}{m}$) arrivera de deux rumbs à fort petites voiles pour ſe mettre dans les eaux de ſon avant-garde, tandis que la colonne ($\frac{C}{v}$) du vent, deſtinée à faire l'arriere-garde arrivant de huit rumbs & faiſant auſſi très-petites voiles, viendra ſe mettre dans les eaux du corps de bataille & de la ligne.

94. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes ($\frac{A}{v}\,\frac{C}{m}\,\frac{V}{s}$), la mettre en Bataille de même bord, en faiſant paſſer au vent la colonne de ſous le vent ($\frac{v}{v}\,\frac{a}{m}\,\frac{c}{s}$).*

Figure 111. S. 112. LA colonne ($\frac{V}{s}$) de ſous le vent continuera ſa route en for-

ſant de voiles; celle du milieu ($\frac{C}{m}$) arrivera tout enſemble de huit rumbs à très-petites voiles pour ſe mettre à l'arriere-garde & dans les eaux de la ligne ; la colonne ($\frac{A}{v}$) du vent arrivera de trois rumbs à petites voiles. Les deux colonnes du vent s'étant ainſi rendues dans les eaux de l'avant-garde, y reviendront au lof ſur leurs premieres amures.

95. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes, la mettre en ordre de Bataille ſur l'autre bord*, ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$).

LA colonne ($\frac{V}{v}$) du vent commencera l'évolution en virant par la contre-marche; les colonnes ($\frac{A}{m}\frac{C}{s}$) de ſous le vent ſuivront leur bordée, juſqu'à ce que leur tête (*a*, *c*) puiſſe virer dans les eaux de la ligne. Elles ménageront en même temps leur voilure, pour ne couper aucun des Vaiſſeaux des colonnes du vent; & pour cela le Vaiſſeau de la tête de chacune de ces colonnes, obſervera de ſe tenir un peu ſous le vent du dernier Vaiſſeau de la colonne qui le précede, ou de virer un peu au vent de la ligne, en alongeant un peu ſa bordée, afin de ne le point couper. Figure 112. §. 223

96. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes* ($\frac{V}{v}\frac{C}{m}\frac{A}{s}$), *la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui eſt ſous le vent* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$).

LA colonne du vent ($\frac{V}{v}$) virera par la contre-marche en faiſant très-petites voiles. La colonne du milieu ($\frac{C}{m}$) mettra en panne ; & la colonne ($\frac{A}{s}$) de ſous le vent continuera ſa route en forçant de voile ; & lorſque ſon premier Vaiſſeau relevera le premier Vaiſſeau de la colonne le plus au vent dans la ligne du plus-près ſur laquelle on doit ſe mettre en bataille, c'eſt à-dire, quand il ſera parvenu dans les eaux de la ligne qui ſe forme, Figure 113. §. 224.

il virera aussi par la contre-marche suivi de sa division. La colonne ($\frac{C}{m}$) du milieu, qui doit faire l'arriere-garde, fera servir pour gagner les eaux de la colonne ($\frac{A}{m}$) qui doit faire le corps de bataille, aussi-tôt que son premier Vaisseau relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau du corps de bataille, ou lorsque le Vaisseau du centre du corps de bataille passera dans le prolongement de la ligne du plus-près, sur laquelle l'Escadre en panne est rangée. Ces deux relevements devant se rencontrer ensemble si les Vaisseaux évoluent avec précision.

97. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes* ($\frac{A}{v}\,\frac{V}{m}\,\frac{C}{s}$), *la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu* ($\frac{v}{v}\,\frac{a}{m}\,\frac{c}{s}$).

Figure 114. S. 115. La colonne ($\frac{A}{v}$) du vent mettra en panne; celle du milieu forçant de voiles virera par la contre-marche, aussi-tôt que son premier Vaisseau ($\frac{V}{m}$) pourra passer à une distance convenable au vent du Vaisseau de la tête de la colonne en panne. Celle-ci fera servir à propos pour virer dans les eaux du dernier Vaisseau qui la doit précéder. Cependant la colonne ($\frac{C}{s}$) de sous le vent continuant sa route virera dans les eaux de la colonne ($\frac{V}{v}$) qui la précede, & qui va faire l'avant-garde; mais elle fera très-petites voiles pour laisser passer & se mettre en ligne la colonne ($\frac{A}{m}$) qui a mis en panne, & qui doit faire le corps de bataille. Le Général observera de faire serrer la ligne aussi-tôt qu'elle sera formée.

98. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois colonnes* ($\frac{C}{v}\,\frac{V}{m}\,\frac{A}{s}$), *la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en faisant passer la colonne du vent à l'Arriere-Garde* ($\frac{v}{v}\,\frac{a}{m}\,\frac{c}{s}$).

Figure 115. S. 116. La colonne ($\frac{C}{v}$) du vent mettra en panne; les deux autres ($\frac{V}{m}$, $\frac{A}{s}$)

($\frac{V}{m}$, $\frac{A}{i}$) forçant de voiles, courront pour virer ſucceſſivement par la contre-marche dans l'aire de vent du plus-près qui les fera paſſer au vent du Vaiſſeau ($\frac{C}{v}$) de la tête de la colonne en panne. Celle-ci fera ſervir à propos pour ſe rendre dans les eaux des deux autres, & y prendre ſon poſte en virant.

99. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes ($\frac{C}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{V}{s}$), la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle de ſous le vent ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).*

LA colonne ($\frac{C}{v}$) du vent mettra en panne; celle de ſous le vent Figure 116.
($\frac{V}{s}$) forcera de voile & virera par la contre-marche dans l'aire de S. 227.
vent du plus-près qui la fera paſſer au vent du Vaiſſeau de la tête de la colonne en panne. La colonne ($\frac{A}{m}$) du milieu qui a dû auſſi mettre en panne, ou du moins ne faire de voile que pour gouverner, fera ſervir, lorſque ſon premier Vaiſſeau relevera dans la perpendiculaire du vent, le dernier Vaiſſeau de la colonne ($\frac{V}{v}$) qu'il doit ſuivre. La colonne reſtée en panne manœuvrera de la même maniere pour prendre ſon poſte à l'arriere-garde dans les eaux de la ligne.

100. *L'Armée étant en ordre de Marche ſur trois colonnes ($\frac{A}{v}$ $\frac{C}{m}$ $\frac{V}{s}$), la mettre en ordre de Bataille de l'autre bord, en faiſant paſſer en avant la colonne de ſous le vent ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).*

LES deux colonnes ($\frac{A}{v}$, $\frac{C}{m}$) du vent mettront en panne; celle de Figure 117.
de ſous le vent ($\frac{V}{s}$) forcera de voile, & virera par la contre-marche S. 228.
quand elle pourra paſſer au vent du Vaiſſeau de la tête de la colonne du vent; & auſſi-tôt après que le dernier Vaiſſeau de l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) aura paſſé au vent de la premiere colonne ($\frac{A}{m}$), l'avant-garde diminuera de voile pour donner à la ligne le temps de ſe former. Les deux colonnes en panne feront ſervir en même temps pour gagner les eaux de la ligne & y virer par la contre-marche.

CHAPITRE XII.

DE L'ORDRE DE RETRAITE ET DE SES MOUVEMENTS.

---

101. *De l'ordre de Retraite.*

Figure 118. S. 229. Ce n'est que devant l'ennemi qu'une armée foible ou battue se met en ordre de retraite ; & elle choisit cette disposition plutôt que l'ordre de marche, parce qu'elle peut plus aisément passer à l'ordre de bataille, & que le Général conserve & voit mieux toute son armée. Dans l'ordre de retraite l'armée est rangée sur les côtés d'un angle obtus, formé par les deux lignes du plus-près. Le Général est au sommet de l'angle au vent & au milieu de son armée ; les Brûlots (*B*), les Bâtiments de charge (*f*) & les Frégates (*F*) sont entre les deux aîles sous le vent. La route de la retraite est ordinairement le vent arriere.

102. *Mettre l'Armée en ordre de Retraite.*

Figure 119. S. 229. Si l'armée est sans ordre, le premier Vaisseau de l'extrémité de chaque aile doit, au signal, se ranger à une distance convenable sous le vent du Général (*A*), chacun se tenant par rapport à lui dans la ligne du plus-près qui lui est propre, & se tenant dans la perpendiculaire du vent avec le Vaisseau respectif de l'autre aile. Ces trois Vaisseaux, c'est-à-dire, les deux des extrémités & celui du centre portant en route, régleront leur voilure sur la distance où se trouveront les Vaisseaux dispersés de l'armée qui forceront de voiles, ou qui en diminueront, pour chasser & conserver leur poste.

Figure 120. S. 229. Si l'armée rangée en bataille vouloit passer à l'ordre de retraite, le Vaisseau de la tête de la ligne arrivera de quatre rumbs, &

tout le reste de l'armée tenant le vent, les Vaisseaux de l'avant-garde (*V*) & de la moitié du corps de bataille, y compris le Vaisseau (*A*) du Général qui est au centre, se rendront successivement dans les eaux du Vaisseau de la tête. Ce mouvement étant ainsi exécuté, l'armée formant deux ailes rangées sur les deux lignes du plus-près sous le vent du Général, les Vaisseaux seront attentifs à la route qu'il fera.

Les Frégates, les Brûlots & les Bâtiments de charge observeront de se tenir entre les deux ailes, dans le même ordre que les Vaisseaux de guerre, sans changer entr'eux la disposition où ils étoient relativement à la ligne.

L'armée du vent voulant faire retraite s'élevera en courant la bordée qui l'éloigne le plus de l'ennemi, jusqu'à ce qu'elle ait la liberté de manœuvrer autrement; elle pourra courir en échiquier sur l'autre bord; & c'est quelquefois le moyen de mieux rassembler l'armée, la tête arrivant sur la queue.

103. *Mettre l'Armée en ordre de Retraite, quand le vent change.*

QUAND le vent se joignant à quelque désavantage, contraint à la retraite une armée qui est en présence de l'ennemi, on peut, pour le laisser incertain de la manœuvre qu'on veut faire, rétablir d'abord la ligne de combat, & la changer ensuite dans l'ordre de retraite; mais cette double manœuvre est longue à exécuter, & la circonstance ne permet pas toujours d'y donner beaucoup de temps.

Le vent venant de l'avant.

POUR se mettre en ordre de retraite quand le vent vient de l'avant, tous les Vaisseaux de la ligne ayant d'abord obéi au vent, le chef de file de l'avant-garde (*V*) arrivera de quatre rumbs, & tous les autres Vaisseaux de l'armée suivant des routes paralleles au plus-près dont ils tiennent l'amure, se rendront uccessivement jusqu'au Vaisseau (*A*) du centre compris, dans Figure 111. S. 230.

les eaux de la tête (*V*); ainsi cette aile sera formée. L'autre aile se mettra très-promptement & réguliérement en ordre, si le Général continuant à courir largue de quatre rumbs, toute l'aile de la queue (*A*, *C*) présente en même temps largue de quatre rumbs sur des routes paralleles, les Vaisseaux de la queue observant de faire petites voiles, jusqu'à ce qu'ils laissent ceux qui les précedent vers le centre dans la ligne du plus-près sur laquelle ils doivent être rangés. Et chaque second, troisieme, quatrieme, &c, Vaisseau, depuis le centre observant encore de tenir chaque Vaisseau respectif de l'autre aile dans la perpendiculaire du vent. Ainsi les Vaisseaux prendront & conserveront entr'eux leur distance. L'ordre établi, le Général donnera la route.

Figure 112. S. 230. Si le Général ne veut pas donner à l'aile de la queue le temps de se ranger sur la ligne du plus-près, & qu'il mette le cap à la route aussi-tôt qu'il sera parvenu à son poste, l'aile de la queue se mettra sur sa ligne dans la marche même, chaque Vaisseau sous le vent, ne faisant de la voile que quand celui qui le précede immédiatement sera, par rapport à lui, dans son poste. Par cette manœuvre l'ordre se formera un peu moins réguliérement, & les Vaisseaux de la seconde aile auront un peu plus de peine à prendre leurs distances, ce qu'ils feront cependant par les deux observations précédentes.

Le vent venant de l'arriere.

Figure 113. S. 231. Si le vent vient de l'arriére depuis un rumb jusqu'à quatre, le Vaisseau (*V*) de la tête de la ligne faisant fort petites voiles présentera largue de quatre rumbs dans la ligne du plus-près sur laquelle l'aile dont il est doit être rangée; les Vaisseaux qui le suivent jusqu'au centre (*A*) compris faisant même voilure, se rendront successivement dans ses eaux, en faisant la route de la ligne sur laquelle ils se trouvent rangés; & les Vaisseaux du reste de la ligne, depuis le centre jusqu'à la queue, & qui auront aussi suivi la même route, jusqu'au moment où le Vaisseau (*A*) du centre sera parvenu à son poste,

forceront ensuite successivement de voiles, en commençant par le dernier Vaisseau (*C*), & largueront en même temps tous ensemble de la quantité que le changement de vent exigera. Cette quantité est toujours déterminée ; on la trouvera en ôtant de 8 rumbs la moitié du nombre de rumbs dont le vent est venu de l'arriere ; ainsi le vent ayant reculé de 4 rumbs, si l'on prend la moitié 2 de ce nombre pour le soustraire de 8 rumbs, le nombre 6 qui restera indiquera la quantité de rumbs dont les Vaisseaux doivent larguer pour conserver exactement leur distance. Le dernier Vaisseau de la queue sera à son poste quand il relevera en même temps le premier Vaisseau de la tête dans la perpendiculaire du vent, & le Vaisseau du centre dans la ligne du plus-près au vent. Chacun des Vaisseaux de la seconde aile observera de laisser passer au vent & à la distance convenable dans la ligne du plus-près le Vaisseau qui doit le précéder depuis le centre, les Vaisseaux respectifs des deux ailes observant encore de se tenir réciproquement dans la perpendiculaire du vent. L'ordre établi, le Général donnera la route qu'il n'avoit pas encore déterminée.

Le vent venant de l'arriere de plus de quatre rumbs, & le Général ne jugeant pas à propos de s'élever pour ne pas approcher l'ennemi devant lequel il se retire, peut, pour ne pas perdre de temps, faire arriver toute l'armée vent arriere sur la perpendiculaire du vent pour se mettre ensuite en ordre de retraite.

104. *Rétablir l'ordre de Retraite quand le vent change.*

LE vent changeant peu, l'ordre se rétablit de lui-même, si les Vaisseaux de l'extrémité des ailes sous le vent observent de se tenir l'un par rapport à l'autre dans la perpendiculaire du vent, & par rapport au centre dans la ligne respective du plus-près. Chaque second, troisieme, quatrieme, &c, Vaisseau des ailes doit faire la même observation. Figure 124. S. 232.

Si le vent change beaucoup sans venir du dedans de l'angle,

Figure 124. § 232. le Vaiſſeau (*c*) de l'extrémité de l'aile qui ſe trouvera plus ſous le vent, viendra tout-d'un-coup au lof en doublant ſon aile en dehors; en même temps l'aile du vent mettra tout enſemble le cap ſur le centre (*a*), & l'aile ſous le vent gouvernera directement dans la ligne ſur laquelle elle eſt rangée. Les Vaiſſeaux dans cette diſpoſition ſuivront exactement les eaux de celui qui les précede. Ainſi les Vaiſſeaux de l'aile du vent arriveront (au point *a*) dans les eaux de l'aile ſous le vent, & tous viendront ſucceſſivement au lof dans le point où le Vaiſſeau (*c*) qui a commencé le mouvement eſt venu au plus-près. Et lorſque celui-ci (*c*) appercevra que le Vaiſſeau (*A*) qui fait le centre de l'armée, ſera parvenu dans ſes eaux, il larguera de quatre rumbs, courant ſur la ligne du plus-près ſous le vent de ſon aile. Enfin quand le Général (*A*) ſera parvenu au point de ſection des deux lignes du plus-près, l'ordre ſera rétabli, & le Général donnera la route.

Figure 125. § 232. Si le vent vient du dedans de l'angle formé par les deux ailes, le Vaiſſeau de l'extrémité de l'aile qui ſe trouve plus ſous le vent viendra au lof ſur le bord qui l'approche plutôt du vent; & tous les Vaiſſeaux de l'armée préſentant dans la ligne ſur laquelle ils ſont rangés, ſe tiendront dans les eaux du Vaiſſeau qui a commencé l'évolution. Cependant lorſque ce même Vaiſſeau appercevra dans ſes eaux le Vaiſſeau (*A*) du centre de l'armée, il quittera la route du plus-près pour larguer de quatre rumbs, & il ſera ſuivi des Vaiſſeaux de ſon aile. Le Général, qui fait le centre (*A*) de l'armée, étant parvenu au point de ſection des deux nouvelles lignes du plus-près ſur leſquelles les ailes ſont alors rangées, l'évolution ſera finie, & l'armée portera en route.

105. *Changer l'ordre de Retraite en ordre de Bataille.*

Figure 126. § 233. Le Vaiſſeau (*V*) qui doit faire la tête de la ligne tiendra le vent en préſentant ſur la ligne de combat. Tout le reſte de l'armée courant largue de quatre rumbs, ſe rendra très-promp-

tement dans les eaux de la ligne qui ſe forme; les Vaiſſeaux de la premiere aile y venant ſucceſſivement au lof, & ceux de la ſeconde y venant tous enſemble, ayant couru en échiquier ſous le vent ſur les paralleles de l'autre aile.

106. *Changer l'ordre de Retraite en ordre de Marche ſur trois colonnes.*

Le moyen le plus ſimple de faire cette évolution eſt de rétablir la ligne de combat ſur le bord le plus avantageux, & de paſſer de-là à l'ordre de marche ſur trois colonnes. On peut encore, pour donner le temps à l'armée de ſe raſſembler, ſi elle eſt un peu diſperſée ou ſans ordre, faire arriver toute l'armée ſur la perpendiculaire du vent, & former enſuite l'ordre de marche. Pour bien exécuter ce dernier mouvement, les Vaiſſeaux (*V*, *C*) de l'extrémité des ailes ayant mis en panne ſur la perpendiculaire du vent; auſſi-tôt que les différents Vaiſſeaux de l'armée s'y rendront, ils ſe mettront auſſi en panne du même bord. Enfin tous les Vaiſſeaux de l'armée faiſant ſervir en même temps, le Vaiſſeau de la tête de chacune des colonnes tiendra le vent du bord qui conviendra à la route, & les autres Vaiſſeaux de chacun des trois corps courront largue de deux rumbs ſur la perpendiculaire, juſqu'à ce qu'ils ſoient parvenus au point où leur chef de colonne eſt venu au lof. La colonne de ſous le vent ayant moins de chemin à faire fera très-petites voiles, celle du milieu en fera un peu plus, & celle qui doit être au vent en forcera. Les Vaiſſeaux de la tête des colonnes (*v*, *a*, *c*) ſe mettront à la même voilure quand ils feront par le travers l'un de l'autre dans la perpendiculaire à la route.

Figure 117. S. 231.

On doit remarquer que ſuivant l'amure que l'armée prendra en ſe mettant en ordre de marche, l'avant-garde ſera au vent ou ſous le vent.

CHAPITRE XIII.

DE QUELQUES EVOLUTIONS ET MANOEUVRES PARTICULIERES.

107. *Ordre d'une Armée qui croise, & qui garde un passage.*

Figure 128. S. 237. L'ARMÉE qui garde un passage doit sans doute être plus forte que celle qu'elle veut empêcher de passer. Elle se partagera en deux, & chaque moitié croisant sur un côté du passage, elles s'observeront de telle sorte dans leurs mouvements qu'une des deux (*V*) se trouvera toujours au vent, & en état de fondre sur l'ennemi qui voudra passer entr'elles, tandis que les Vaisseaux (*A*) qui croiseront sous le vent se tiendront à portée de couper ceux des ennemis qui tenteront de forcer le passage. L'armée aura des Frégates (*F*) de découverte qui croiseront au vent & sous le vent.

108. *Ordre d'une Armée qui force un passage.*

Figure 129. S. 238. L'ARMÉE qui voudra forcer un passage, se mettra, si l'espace le permet, en ordre de retraite, ou dans un arrangement peu différent, repliant un peu les ailes (*V*, *C*) en dedans, & mettant aux extrémités quelques gros Vaisseaux, parce que ce sont les ailes qui doivent pénétrer les premieres. Les Brûlots & les Bâtiments de charge seront au milieu, & le Général (*A*) sera au centre de son armée.

Figure 130. Il paroît qu'il seroit quelquefois avantageux de disposer l'armée dans l'ordre précédent renversé, si l'ennemi n'ayant point dans le passage de Port d'où il puisse faire sortir des Vaisseaux

pour

pour couper la queue (V,C) de l'armée, eſt au contraire de l'autre côté du détroit. Car il ne pourra point attaquer le Vaiſſeau (A) du centre ſans que l'armée tombe ſur lui des deux côtés, & ne traverſe peut-être & coupe en deux ſa ligne. Et ſi l'ennemi eſt un peu éloigné, le Général mettant en panne de l'autre côté du détroit, verra toute ſon armée ſe rallier & ſe ranger ſans peine en ordre de bataille.

109. *Faire mouiller une Armée.*

On ne peut point entrer ici dans le détail de toutes les choſes auxquelles il faut avoir attention quand on veut faire mouiller une armée; elles dépendent trop de la ſituation des Ports, & des Rades fermées ou foraines, des différentes mers & des parages, des ſaiſons, des vents le plus à craindre, des courants de marée, enfin de certains obſtacles & de ce que l'on peut attendre des entrepriſes de l'ennemi. On dira donc ſimplement & en général, 1°, à l'égard de l'ordre & de la diſpoſition de l'armée, qu'elle ſe doit mettre en ligne en appro- Figure 131. chant du mouillage & faire très-petites voiles, afin que les § 90, 91. 92. Vaiſſeaux mouillent ſucceſſivement, & ſans s'embaraſſer réciproquement, chacun dans le poſte qui lui convient: 2°, que l'armée mouillera ſur deux ou trois lignes paralleles éloignées de trois cables l'une de l'autre, & les Vaiſſeaux de chaque ligne à un grand cable de diſtance: 3°, que l'ordre & l'arrangement des Vaiſſeaux dans le mouillage ſoit tel que l'armée, puiſſe ſans embarras, ſe mettre & ſortir en ligne en appareillant: 4°, que les Vaiſſeaux puiſſent faire leurs mouvements ſans craindre de tomber les uns ſur les autres ou ſur quelques dangers: 5°, qu'on puiſſe appareiller du vent qui peut amener les ennemis, parce qu'une armée à l'ancre, quoique plus nombreuſe, eſt toujours beaucoup moins forte qu'une armée inférieure qui eſt ſous voile: 6°, qu'on ſoit dans la rade à couvert des vents le plus à craindre: 7°, enfin que le fond ſoit bon pour les cables & de bonne tenue pour les ancres. On obſervera que le poſte de l'avant-garde étant celui qui peut être le premier inſulté

par l'ennemi du dehors, il est à propos, pour éviter la confusion en mouillant, que l'armée entre en rade en colonne renversée.

110. *Mettre une Armée hors d'insulte dans un Port.*

Figure 132. 8, 90, 91, 92. SUIVANT la disposition du Port, on mouillera l'armée sur deux ou trois lignes de part ou d'autre de l'entrée du port, ou sur une ligne de chaque côté, mais toujours assez près de terre pour ne pas laisser à d'autres Vaisseaux de passage entr'elle & la terre, du moins sans risque pour eux. Ceci, comme on le voit, suppose une rade ouverte. On couvrira les Vaisseaux mouillés d'une forte estacade (*E*); & l'on fera mouiller quelques Brûlots (*B*) à l'entrée du Port à l'abri de la terre, ensorte qu'étant au vent des Vaisseaux qui viendront insulter le Port, ils pourront agir contr'eux en même temps que ceux-ci seront arrêtés par la rencontre des estacades que l'on pourra défendre encore, outre le feu des Vaisseaux, par des batteries pratiquées à terre, s'il se peut, ou par des prasmes (*P*), sortes de batteries flottantes établies sur des radeaux ou pontons, que l'on mouillera derriere ou aux extrémités des estacades.

Si l'entrée de la rade se peut fermer par une chaîne ou estacade, parce qu'elle n'a pas plus d'ouverture que l'entrée ordinaire d'un port, l'ordre du mouillage & l'arrangement des Vaisseaux sont moins essentiels; il est bon cependant que les Vaisseaux puissent dans ce cas, comme dans le précédent, s'entretraverser pour opposer tout leur feu à l'ennemi qui voudroit forcer l'estacade.

FIN DE LA PREMIERE PARTIE.



TACTIQUE NAVALE.

SECONDE PARTIE.

DES SIGNAUX ET ORDRES GÉNÉRAUX.

AVERTISSEMENT
Pour l'intelligence de cette Seconde Partie.

J'ai prévenu dans l'Introduction qui précede le premier Livre, que de même que je me suis écarté de la maniere du P. Hoste, dans la méthode que j'ai suivie dans la Tactique, je me suis aussi écarté de l'usage général dans la maniere dont j'ai traité des Ordres & des Signaux ; & j'ai donné dans l'Article X, qui termine l'Introduction, une idée suffisante du plan de la seconde Partie relativement aux Signaux. Cependant je cede ici à la demande qu'on m'a faite de faire précéder ce second Livre d'une sorte d'analyse qui expose plus en détail la méthode que

j'ai ſuivie dans cette partie eſſentielle de la Tactique; & je profite de cette occaſion pour déclarer que je ſuis très-éloigné de vouloir donner des leçons à des Officiers, dont pluſieurs ont plus de ſervice que moi & feroient mes maîtres; mais j'ai cru que la Marine manquant d'un Traité complet d'Evolutions & de Signaux, je pouvois expoſer mes idées en écrivant ſur cette matiere d'une maniere générale, & qui ne peut aſtreindre perſonne. J'offre donc un canevas ſur lequel chacun peut broder ſuivant ſon goût. J'ai trouvé plus commode d'écrire de ſorte que l'on pût ſe paſſer de figures: une circonlocution peu longue m'en a donné la facilité: je l'ai ſaiſie; & cependant je n'ai pas négligé de mettre entre deux parentheſes les lettres qui ont rapport aux figures. J'ai trouvé inutile de faire entrer dans le diſcours la couleur ou l'eſpece d'un ſignal; je l'ai ſupprimée: un chiffre, qui ne coupe pas le ſens & qui y eſt inutile, renvoye au ſignal que chaque Commandant qui voudra ſe ſervir de ma méthode, expliquera comme il lui plaira; ce qui ne fait rien au fond de la choſe. J'ai repréſenté les Signaux dans des Tables d'une conſtruction nouvelle, & je me ſuis ſervi de Signaux peu uſités, & de quelques caracteres particuliers; mais c'eſt parce que j'avois beſoin d'un grand nombre d'expreſſions, pour ne me pas répéter, & que j'ai embraſſé une matiere vaſte qui demandoit une grande combinaiſon & un grand ordre. J'eſpere de l'accueil que l'on a fait à la premiere partie de ce Traité qui ſert depuis dix ans aux Salles des Gardes de la Marine du département de Breſt, & qui a été copiée par un très-grand nombre d'Officiers; j'eſpere, dis-je, de cet accueil, que l'on trouvera que j'ai également réuſſi dans la ſeconde Partie, quoique peut-être on ne s'en apperçoive pas à la premiere lecture. Au reſte les Signaux ſont une langue véritable qui a ſa difficulté; & ſi l'on trouve que je ne l'ai point parlée avec toute l'élégance, la préciſion & la ſimplicité d'expreſſion dont elle eſt ſuſceptible, du moins ſi je ſuis intelligible, je puis être traduit. Les numéros qui renvoyent aux Signaux donneront la commodité de ſubſtituer d'autres expreſſions aux miennes, & de rendre général & utile un Ouvrage rempli d'inſtructions dont le fond eſt pris dans les uſages même du ſervice.

Ce second Livre est divisé en quinze Chapitres, dont le premier qui traite des Signaux en général & de la distinction des Vaisseaux de l'armée, est partagé en deux Sections. La premiere donne une idée générale des Signaux : on parle de leur choix, de leur position, de leur changement & de leur répétition. On prévient sur l'usage des Signaux que l'on a nommé *Numéraires*, &. par lesquels on peut indiquer un nombre de Vaisseaux, une quantité de brasses d'eau, une hauteur, un article des Signaux, enfin donner certaines connoissances où les nombres sont employés. Dans la seconde Section on traite du partage de l'armée en Escadres & Divisions, & de la distinction des Vaisseaux de l'armée. On étend cette distinction depuis l'Amiral jusqu'au dernier Vaisseau, soit par les Pavillons attribués aux Généraux suivant leur grade ou leur poste dans l'armée, soit par les flammes qui indiquent les divisions, soit par les girouettes de couleur que l'on affecte à chaque Vaisseau de chaque division, ensorte que chaque premier, second, troisieme, &c, Vaisseau a les mêmes girouettes; mais parce qu'il y a neuf divisions dans une armée de soixante-trois Vaisseaux, telle qu'on l'a supposée, & que neuf Vaisseaux se trouvent avoir la même marque, ils sont encore distingués par la position de la flamme de leur Escadre, ce qui caractérise les trois divisions de chacune. Comme les Escadres ou Divisions sont en même temps distinguées par le pavillon affecté à chaque Général ou Commandant, on a porté la distinction des Vaisseaux particuliers de l'armée jusqu'aux Frégates & aux Galiotes, Brûlots & Bâtiments de charge, même jusqu'aux Canots & Chaloupes; on doit sentir combien il est intéressant dans une armée de pouvoir reconnoître les Bâtiments lorsqu'ils sont séparés ou détachés.

Il ne suffisoit pas de reconnoître les Vaisseaux; il falloit encore leur affecter une flamme de signalement, pour les avertir qu'on veut leur parler ou leur adresser un ordre; on le fait d'une maniere qui cesse d'être arbitraire & qui facilite l'attention & l'observation. Pour cela on n'a employé que neuf flammes de signalement; savoir, une pour chaque division; & comme on donne sept positions différentes à ces flammes, on en a destiné

une à chaque premier Vaiſſeau, une autre à chaque ſecond, &c.

Le Chapitre II partagé en trois Sections, eſt une ſuite d'avertiſſements généraux pour différentes circonſtances du ſervice à l'ancre ou ſous voile; mais indépendamment de ces avertiſſements, il y a beaucoup d'autres inſtructions répandues dans tout l'Ouvrage & autant que le ſujet l'a exigé. L'avertiſſement de l'Article 85 ſur l'uſage des Signaux numéraires, & celui de l'Article 89 ſur la fauſſe route, & les Signaux d'aires de vent, demandent entr'autres beaucoup d'attention, afin de ſe familiariſer avec ces expreſſions qui peuvent être d'une très-grande conſéquence.

Le Chapitre III commence par des avertiſſements généraux ſur la marche, & traite de quelques mouvements particuliers de l'armée ſous voile.

Les Chapitres IV=XIII ont chacun le même titre que les Chapitres reſpectifs du Livre précédent, parce qu'on a appliqué dans le ſecond Livre les Signaux à toutes les évolutions dont on a traité dans le premier, & l'on a ſuivi le même ordre.

On pourra peut-être me reprocher que je me ſuis ici répété en expliquant une ſeconde fois les évolutions déja traitées; mais, comme on l'a dit vers la fin de l'Introduction, on a été engagé à entrer dans ce nouveau détail; 1°, afin de rendre les deux parties de la Tactique indépendantes: 2°, parce qu'une double explication qui admet d'autres termes, rend plus facile l'intelligence des évolutions: 3°, enfin parce que les ſignaux mis à la premiere Partie y auroient été déplacés, & qu'il étoit tout-à-fait à propos d'expliquer les évolutions, en leur appliquant les Signaux par leſquels on les exécute.

C'eſt au Chapitre V. que commencent proprement les Evolutions. On y remarquera la diſtinction des Eſcadres par les Signaux des mâts qu'on leur a affectés, ayant particulièrement deſtiné le mât de miſaine aux Signaux de l'avant-garde; le grand mât aux Signaux du corps de bataille, & le mât d'artimon aux Signaux de l'arriere-garde; enfin la vergue d'artimon aux Signaux qui regardent toute l'armée; les uns & les autres toutefois en certaines circonſtances que l'on a expliquées. On

remarquera encore que l'on y fait faire (comme dans les Chapitres précédents), à l'Amiral, au Vice-Amiral & au Contre-Amiral, en un mot à chacun des Généraux les Signaux de son Escadre par l'impossibilité physique qu'il y a qu'un Amiral, en quelque poste qu'il soit, puisse faire par lui-même ou par ses répétiteurs des Signaux distincts, & qui puissent être apperçus de toute une grande armée, dont quelques parties ont souvent différents mouvements à exécuter; ce qui n'empêche pas que dans une moindre armée comme de 20 ou 25 Vaisseaux, un Général ne puisse commander tous les mouvements; quoique je pense qu'il est toujours plus sûr que le Général se contente d'indiquer le mouvement, & que chaque Commandant d'Escadre ou Chef de Division prévenu commande le mouvement particulier de son Escadre, & réponde de son exécution.

Le Chapitre XIV partagé en quatre Sections, traite des Signaux de nuit. Plusieurs des avertissements répandus dans les Chapitres précédents regardent également la nuit; mais ce temps où l'ordre dans les mouvements est toujours très-difficile à observer, a exigé des avertissements particuliers qui sont l'objet de la premiere Section, dans laquelle il faut principalement faire attention aux articles 239, 240 & 255, dont il n'est pas nécessaire de faire ici l'analyse; il suffit d'y recourir.

Dans la Section II, l'Article 285 sur la fausse route est de conséquence.

Les Sections III & IV. ne sont que de manœuvres.

Le Chapitre XV traite des Signaux de jour ou de nuit pour le temps de brume, & commence par des avertissements généraux, qui sont d'autant plus de conséquence que la brume rend toujours extrêmement difficile l'observation de l'ordre & des Signaux. On n'a point négligé d'indiquer dans ce Chapitre différents moyens propres à faciliter, autant qu'il se peut, les mouvements, & à éloigner les accidents de l'abordage dont on est toujours menacé dans ce moment critique de la navigation.

A la suite du second Livre, on a donné une Table Alphabétique des matieres traitées dans tout l'Ouvrage. Cette Table indique par les chiffres des colonnes qui portent en tête Table des Matieres.

Evolutions, *Signaux*, *Figures*, quels ſont les articles ou les figures qui ont rapport aux matieres dont on cherche l'explication, ce qui rend cette Table très-commode.

C'eſt auſſi pour la plus grande intelligence de l'Ouvrage & la facilité du lecteur que l'on a marqué à la marge des Evolutions l'article des Signaux & la figure qui y ont rapport, de même que l'on a marqué en marge du Livre des Ordres & Signaux, l'Evolution & la figure; & que l'on a également coté les figures du numéro de l'article des Evolutions ou des Signaux dont elles ſont l'objet. Enſorte que ſi l'on veut ſavoir ce que ſignifie une figure, par exemple, la trente-unieme, on voit qu'il en eſt queſtion à l'article 34 des Evolutions & à l'article 114 des Signaux. Je ne crois pas que, malgré la commodité de ces derniers renvois, on en ait fait encore uſage dans aucun livre.

Table des Signaux de jour.

La Table des Signaux de jour, comprend premièrement les trois pavillons invariables, blanc, blanc & bleu, & bleu affectés aux Généraux, & à la diſtinction de leur Eſcadre dans une grande armée, mais que l'on peut auſſi employer aux Signaux. Elle comprend de plus 31 pavillons dont on a fait uſage: on n'a donné à ces Signaux que ſix poſitions différentes, ce que l'on a penſé être plus commode & rendre les ſignaux plus diſtincts que de multiplier les poſitions en diminuant le nombre des pavillons. Ainſi le pavillon poſé, par exemple, à la tête du grand mât, au grand hunier, ou au grand perroquet, ſera le même ſignal.

On n'a point déterminé de couleurs aux pavillons de Signaux 1-33, pour donner la facilité de changer les Signaux chaque jour, ſi l'on veut. Car formant un tableau de Signaux dont les caſes du haut ſeront numérotées, ſi l'on met derriere les caſes à jour une couliſſe ſur laquelle on peigne les pavillons de Signaux, on ſent bien qu'en pouſſant plus ou moins la couliſſe, une autre couleur ſe trouvera vis-à-vis le même numero.

C'eſt, relativement à cet objet, que dans le corps du diſcours on n'a jamais exprimé le Signal que par un numéro de renvoi écrit à la marge de l'article; & en effet, qu'eſt-il beſoin d'exprimer la couleur ou l'eſpece du Signal dans l'explication d'un mouvement?

mouvement? De la maniere dont on les a écrits, le fond du discours & de l'instruction peut subsister avec tous les changements d'expressions.

On n'a employé que neuf flammes; & comme elles peuvent avoir douze positions d'usage, & suffisamment distinctes, elles ont rempli tout l'objet qu'on avoit.

Tous les Signaux de pavillon ou de flamme renvoyent aux articles.

La Table des Signaux de canon est précédée de remarques suffisantes sur leur usage. Signaux de canon.

Cette Table est partagée en six colonnes dont la premiere est le numéro des Signaux, & il y en a 63 différents, suivant la combinaison dont six coups de canon peuvent être susceptibles en les tirant 1 à 1, 2 à 2, 3 à 3, &c, séparément ou coup sur coup. C'est une précision à laquelle on peut parvenir avec un peu d'attention, & qui est préférable à l'usage d'un plus grand nombre de coups.

La 2e colonne présente le Signal de canon, c'est-à-dire, le nombre & la maniere de tirer les coups.

La 3e est l'objet du Signal.

La 4e, 5e & 6e renvoyent aux articles des signaux de jour, de nuit ou de brume.

La Table des Signaux de nuit est précédée d'une courte observation sur la combinaison des Signaux de feux: elle est divisée en huit colonnes. Signaux de Nuit.

La premiere est le numéro des Signaux suivant l'ordre de la combinaison.

La 2e est la combinaison des Signaux, exprimée par des lettres auxquelles on a été obligé d'avoir recours pour la suivre avec plus de facilité. Ces lettres prises 1 à 1, 2 à 2, 3 à 3, &c, ont fourni 215 Signaux différents que l'on a écrits par ordre, quoiqu'on ne les ait pas tous employés. On pourroit sans doute supprimer cette colonne, de même qu'on abat les échafaudages d'un édifice construit; mais comme elle sert à montrer l'ordre de la combinaison, on a cru devoir la conserver, quoiqu'on ne dût pas l'employer dans un livre d'Ordres & de Signaux à distribuer à une Escadre.

On place ordinairement les fanaux de Signaux dans les haubans de trois mâts majors; & comme on a fait usage de fusées de trois garnitures différentes, on a supposé que l'usage de chaque garniture répondoit à l'application des fanaux à un mât différent, & conséquemment que l'emploi d'un nombre de fanaux ou l'envoi d'un nombre égal de fusées étoient le même Signal qui se trouve confirmé par ce rapport; ce qui est d'autant plus essentiel, qu'on ne peut prendre trop de précautions pour qu'on ne se trompe point aux Signaux de nuit.

Les 3e, 4e & 5e colonnes indiquent le nombre de fanaux placés à un mât, ou un nombre égal de fusées de la garniture marquée à la tête de la colonne. On doit observer d'envoyer les fusées dans l'ordre qu'elles sont écrites dans la Table.

La 6e colonne est le numéro du Signal de canon que l'on peut ajouter au Signal de feux.

La 7e indique l'objet du Signal.

La 8e renvoye à l'article des Signaux de nuit.

Signaux particuliers de Nuit. Mais parce qu'il est d'usage de placer des fanaux de Signaux en d'autres lieux que dans les haubans des mats, on a donné ces Signaux comme une suite des autres, sous le titre de *Signaux particuliers de nuit*, ce que la Table explique suffisamment.

Signaux pour le temps de Brume. Les Signaux pour le temps de brume sont de l'espece que l'on peut appeller avec Végece, *Vocaux* & *Demi-Vocaux*, & auxquels on peut ajouter le bruit du canon & de la mousqueterie. On a écrit ces Signaux par ordre alphabétique dans la Table que l'on en a dressée en 4 colonnes.

La 1ere est le numéro du Signal.

La 2e est le numéro du Signal de canon ajouté au Signal ordinaire de brume.

La 3e est l'espece de Signal de brume, que l'on trouvera souvent accompagné de quelques coups de canon pour le confirmer ou pour y faire faire plus d'attention.

La 4e indique l'article où le Signal est employé.

Planches & Figures. On avoit été tenté d'abord d'imiter les Planches des Evolutions du P. Hoste qui les représente par des Vaisseaux sous voile;

mais il a paru enfuite, que fi l'on ôtoit au Traité de Tactique, cette efpece d'embelliffement ou de richeffe, on gagnoit beaucoup par la netteté de l'expreffion de fimples lignes qui montrent mieux la route & l'arrangement refpectif des Vaiffeaux repréfentés par la coupe d'une carene, dont la partie plus large & la pointe indiquent la proue, & l'autre extrémité plus étroite & terminée prefque quarrément fait connoître la pouppe.

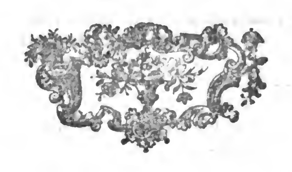
Les lignes, courbes, comme on en voit dans les Figures, 36, 37, 38, 39, &c, marquent le mouvement en avant d'un Vaiffeau qui vient au lof, ou qui arrive.

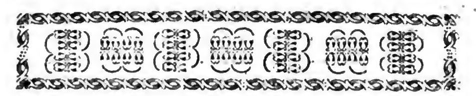
Le lit du vent eft marqué par la direction d'une fleche.

Les Figures font accompagnées de lettres majufcules & fouvent de petites lettres de même dénomination; celles-ci indiquent les mêmes Vaiffeaux, mais qui ont fait un mouvement.

On trouvera à l'Article 37 du premier Livre, ce qu'expriment les lettres écrites, pour ainfi dire, en fractions.

Les figures font cotées de leur numéro & de ceux de l'article des Evolutions & des Signaux auxquels elles ont rapport; c'eft une facilité pour les renvois, comme on l'a dit en parlant de la Table des Matieres.





CHAPITRE PREMIER.

DES SIGNAUX EN GE'NE'RAL, ET DE LA DISTINCTION DES VAISSEAUX DE L'ARME'E.

SECTION PREMIERE.

Des Signaux en général.

1. *De l'uſage des Signaux.*

C'EST par l'uſage convenu & la combinaiſon des ſignaux, dont le Général donne un Mémoire aux Capitaines de l'armée, qu'il leur fait connoître ſes ordres; & que les Capitaines ſavent préciſément le jour, la nuit, & en temps de brume, la route, la manœuvre & le mouvement que doit faire l'armée; ainſi les Capitaines prendront une parfaite connoiſſance des ſignaux, & ils auront une attention toute particuliere, à ce que les Officiers qui ſont ſous leurs ordres liſent ſouvent les évolutions & les ſignaux.

Les Officiers prendront une grande connoiſſance des évolutions & des ſignaux.

2. *Choix des Pavillons de Signaux.*

DANS le choix des pavillons pour ſignaux, il eſt à propos d'employer, du moins pour les manœuvres de conſéquence, ceux qui ſeront plus remarquables, & de les placer dans le lieu où ils ſeront mieux apperçus, évitant,

autant qu'il se pourra, de les mettre au bâton d'enseigne, si ce sont des pavillons de Nation, à cause de la méprise.

Pavillons nationaux à embarquer.

Il sera néanmoins très-bon d'embarquer les pavillons des principales nations commerçantes, & particulièrement de celles avec qui on est en guerre ou dont on doit parcourir les côtes. Il y a des occasions où ces pavillons peuvent servir à se déguiser, & à faire venir des Pilotes, ou quelques secours à bord.

Nombre des Pavillons de Signaux.

A l'égard du nombre de pavillons dont le Général se servira pour désigner les mouvements, il est nécessaire que chacun soit indiqué par un pavillon différent. Car il est sans doute plus sûr de se servir d'un plus grand nombre de pavillons différents, & de les placer dans un petit nombre d'endroits apparents, que d'employer moins de pavillons au risque de se méprendre par une position qui ne seroit pas assez distincte.

Ce n'est point multiplier inutilement les pavillons que d'en avoir deux différents pour l'ordre de bataille, & deux pour l'ordre de marche, savoir, un pour le bord dont le Général tient l'amure au moment où il met le pavillon de signal, & le second pour l'autre bord; parce que tous les Bâtiments qui suivent l'armée, ne pouvant pas toujours, à cause de leur dispersion ou de leur éloignement, évoluer en même temps qu'elle, ils seront du moins prévenus du mouvement qui sera exécuté, & ils pourront manœuvrer en conséquence pour gagner leur poste, & le vent, s'il est nécessaire.

3. *Position des Signaux.*

C'EST à la position des Signaux vexillaires & de ceux que l'on fait avec les fanaux, que l'on doit le plus ou le moins de facilité que l'on a à les observer. Les pavillons en général, & toujours pour les manœuvres de conséquence, doivent être mis au haut des mâts & au-dessus des voiles; de même les fanaux doivent être élevés, distants les uns

des autres au moins d'une brasse, & être placés de maniere à n'être point cachés par la voilure.

Signaux par les mâts.

On réserve dans la suite de ce Traité la vergue d'artimon pour les signaux de pavillons qui regarderont toute l'armée; le mât de misaine pour l'avant-garde ou la colonne du vent; le grand mât pour le corps de bataille ou la colonne du milieu; & le mât d'artimon pour l'arriere-garde ou la colonne de sous-le-vent, du moins dans les grands mouvements d'évolution: ainsi l'exception * à cette regle générale ne regardera qu'un petit nombre de manœuvres.

* Voyez Art. 77. ci-après.

On peut dans quelque circonstances faire des signaux au bâton d'enseigne de pouppe; on en pourra faire aussi quelques-uns au bâton de beaupré.

Distance entre les coups de canon de signaux, & l'envoi des fusées.

On peut comprendre, sous le titre de la position des signaux, l'espace de temps que l'on doit mettre entre l'envoi des coups de canon & des fusées, afin que l'on puisse distinguer leur nombre & leur mesure. On mettra quinze secondes entre les coups de canon tirés lentement & à distance égale de temps, & cinq secondes pour la distance de ceux tirés coup sur coup. Pour bien exécuter ces signaux, on aura toujours plusieurs pieces de canon prêtes à tirer, & on accoutumera les Canonniers à compter également une suite de nombres pour mesurer exactement la distance des coups. On observera la même mesure de temps pour l'envoi des fusées.

4. *Changer les Signaux.*

QUOIQUE l'objet des signaux soit en général toujours le même pour les étrangers comme pour nous, il est cependant convenable de changer les signaux toutes les campagnes. On pourroit même les changer plusieurs fois pendant le cours de chacune. Il se présente pour cela plusieurs moyens, parmi lesquels un des plus simples est de numéroter les cases des pavillons; car en changeant seulement l'ordre des numéros, suivant un arrangement dont le Général préviendra les Capitaines, comme en les avançant ou les recu-

lant de quelques rangs, les fignaux feront entièrement changés d'une manière très-facile; ce que l'on peut également faire chaque campagne en changeant la couleur des pavillons, fans toucher au fond de l'inftruction. C'eft pour cela qu'on a laiffé les pavillons en blanc dans les cafes de la table des fignaux qui les repréfente, & qu'on les a feulement indiqués par leur numéro dans la fuite des ordres & des évolutions.

5. *Signaux numéraires.*

ON DONNE ici le nom de *Signal numéraire* à celui par lequel on indique des nombres. Plufieurs circonftances rendent cette forte de fignal néceffaire; comme pour faire connoître le nombre de Vaiffeaux apperçus; les braffes d'eau que l'on a trouvées en fondant; les degrés de latitude & de longitude; enfin l'article des évolutions ou du livre des fignaux dont le Général veut faire exécuter l'ordre ou le mouvement. Dans ce dernier cas le Général, connoiffant l'attention & l'expérience de fes Capitaines, après avoir indiqué l'article de l'évolution, pourra fe difpenfer de marquer les temps des mouvements particuliers, ce qui réduit les fignaux à un très-petit nombre d'expreffions, foit de jour foit de nuit. Et fi le Général veut enfuite marquer les différents temps de l'évolution, deux pavillons quelconques placés alternativement en quelque endroit que ce foit, fuffiront à les indiquer de jour, & on le fera la nuit avec quelques fufées, ou coups de canon. On peut ainfi fe fervir très-avantageufement des fignaux numéraires.

Leur ufage peut rendre inutile la multiplication des fignaux.

6. *Diftribution & Tableau des Signaux.*

LE GÉNÉRAL fera diftribuer les fignaux aux Vaiffeaux de l'armée, auffi-tôt qu'il fera en rade. Le livre des fignaux ayant été vérifié par le Major de l'armée, le Capitaine commandant chaque Vaiffeau fera faire, le plutôt qu'il fe pourra,

un tableau des ſignaux tant de jour que de nuit & de brume, employés pour chaque ordre avec les renvois néceſſaires pour trouver dans le livre des ſignaux ce qu'ils expriment chacun ſuivant ſa poſition ou ſon eſpece.

Les caſes du tableau des pavillons ſeront numérotées, & les ſacs dans leſquels ils ſeront pliés ſeront marqués du même numéro. Ils le ſeront en outre d'une empreinte qui repréſentera le pavillon qu'ils renfermeront; & ils ſeront rangés par ordre numéraire au corps-de-garde, ſous le gaillard d'arriere, ou en quelque endroit commode du Vaiſſeau, pour qu'on puiſſe les trouver dans le moment précis où l'on en aura beſoin.

7. *Secret ſur les Ordres & Signaux.*

Si c'est une néceſſité que les ſignaux ſoient publiquement connus dans le Vaiſſeau, excepté ceux de reconnoiſſance & quelques ſignaux particuliers, l'abus qui en peut réſulter eſt une loi pour le Capitaine de n'en point laiſſer prendre de copie, du moins indifféremment. Le Capitaine tiendra encore plus ſecretes les inſtructions de la Cour ſur les opérations de la campagne & les projets : il les jettera lui-même à la mer de même que les ſignaux, ſi le Vaiſſeau eſt forcé de ſe rendre à l'ennemi; & il ne reſervera que l'ordre du Roi qu'il a de commander.

8. *Répétition des Signaux.*

L'étendue de l'armée, le feu & la fumée dans un combat, ou d'autres circonſtances dans la navigation, ne permettant pas toujours que les ſignaux du Général ſoient apperçus de toute l'armée, ils ſeront toujours répétés par les Commandants des Eſcadres, par les Vaiſſeaux répétiteurs, & par le Vaiſſeau auquel le ſignal s'adreſſe quand il n'eſt que pour un ſeul. Ainſi le Général connoîtra que le ſignal a été apperçu; & celui à qui il a été fait répondra de l'exécution de l'ordre.

Les répétiteurs & le Vaiſſeau auquel le ſignal s'adreſſe le répetent.

Les

Les répétiteurs, autres que les Commandants d'Escadre ou Chefs de division, sont ordinairement des Frégates qui se tiennent au vent ou sous le vent de la ligne ou des colonnes, & à portée des Commandants, pour observer leurs signaux, les répéter & leur rendre ceux qui s'adressent à eux, recevoir les ordres des Généraux, & les porter ou transmettre à la ligne.

Les répétiteurs seront très-vigilants & très-prompts à répéter les signaux, afin que les Vaisseaux de l'armée prévenus exactement des mouvements à exécuter, s'y préparent sans en différer jamais l'exécution.

Il est en même temps à observer que dans les évolutions, les répétiteurs du Général, ceux de l'Escadre qui doit faire le mouvement, & les Officiers Généraux ou Chefs de divisions de cette Escadre seront seuls à répéter les signaux. Ainsi une Escadre ne répétera point les signaux faits pour un autre mouvement que celui qu'elle doit exécuter, excepté dans quelques cas particuliers où les signaux doivent être communiqués le long de la ligne: tels sont ceux qui s'adressent à un Vaisseau de l'extrémité de la ligne. De même si un Vaisseau éloigné faisoit un signal, & que les répétiteurs ne l'apperçussent point, les Vaisseaux plus à portée de le faire connoître le répéteront, & désigneront, s'il est nécessaire, le Vaisseau d'où il sera parti.

Pour garder quelque ordre dans la répétition des signaux, & en favoriser la transmission sans confusion depuis le Vaisseau qui les fera jusqu'au terme où ils doivent parvenir, les Commandants d'Escadre répéteront après l'Amiral; les Chefs de Division, suivant leur ordre dans la ligne, après les Commandants d'Escadre; les Vaisseaux particuliers après les Chefs de division; & ceux-ci après les Vaisseaux particuliers dans l'ordre rétrograde.

SECTION II.

Partage de l'Armée en Escadres & Divisions. Distinction des Vaisseaux de l'Armée.

9. *Partage de l'Armée en Escadres & Divisions Distinction des Généraux.*

DE QUELQUE nombre de Vaisseaux qu'une armée soit composée, on la partage toujours en trois corps principaux que l'on distingue par la couleur ou par la position du pavillon de commandement.

Si l'armée est considérable, on partage encore chaque Corps ou Escadre en trois divisions.

Pour donner une idée du partage de l'armée & de la distinction des Escadres, des Divisions, & des Vaisseaux particuliers, on suppose ici l'armée de 63 Vaisseaux de ligne, non compris les Frégates, les Brûlots & les Bâtiments de charge.

Chaque corps sera de 21 Vaisseaux, & il y aura sept Vaisseaux dans chaque Division.

Amiral. L'Amiral qui commande toute l'armée, commande en particulier le corps de bataille, ou l'Escadre blanche. Pavillon quarré blanc au bâton de commandement du grand perroquet.

Vice-Amiral. Le Vice-Amiral commande l'avant-garde, ou l'Escadre blanche & bleue. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet

Contre-Amiral. Le Contre-Amiral commande l'arriere-garde, ou l'Escadre bleue. Pavillon quarré bleu au grand perroquet.

Puisque chaque corps dans une grande armée est partagé en trois divisions, on conçoit que chacun de ces corps a son Amiral, son Vice-Amiral & son Contre-Amiral; ils sont distingués par la position du pavillon affecté à chaque Escadre.

Chef de division du centre.

Le Commandant de la premiere division ou de la division du centre, qui eſt le Commandant même de l'Eſcadre; porte au bâton de commandement du grand perroquet le pavillon de diſtinction & la couleur de ſon Eſcadre.

Pavillon au bâton de commandement du grand perroquet.

Chef de la ſeconde Diviſion.

Le Chef de la Seconde Diviſion, comme Vice-Amiral, porte au bâton de commandement d'arriere le pavillon & la couleur de ſon Eſcadre.

Pavillon au bâton de commandement du petit perroquet.

Chef de la troiſieme diviſion.

Le Chef de la troiſieme Diviſion, comme Contre-Amiral, porte au bâton de commandement d'arriere le pavillon & la couleur de ſon Eſcadre.

Pavillon au bâton de commandement du perroquet d'artimon.

Si ces Chefs de Diviſions ne ſont point Officiers-Généraux, on peut, pour les diſtinguer, leur faire porter une banderole guindée en pavillon de la couleur de l'Eſcadre, beaucoup moins longue & un peu plus large qu'une flamme, mais un peu plus longue & moins large qu'un pavillon de commandement, ou la flamme de l'Eſcadre ſans girouette au-deſſus.

10. *Diſtinction particuliere des Vaiſſeaux de chaque Diviſion.*

CHAQUE Diviſion ſera diſtinguée par la poſition & la couleur d'un pavillon ou d'une flamme propre à chaque Eſcadre. Et tous les Vaiſſeaux ne portant point de marque de diſtinction pourront porter, outre la flamme qui indique leur Diviſion, trois girouettes d'une couleur affectée à leur rang dans la Diviſion. Il eſt à propos que ces girouettes, dont la combinaiſon pourroit marquer un plus grand nombre de Vaiſſeaux, s'il étoit néceſſaire, ſoient d'une largeur double de ce qu'elles ont ordinairement, afin qu'elles ſoient mieux apperçues. Rien de ce qui peut ſignaler un Vaiſſeau n'eſt indifférent. Les Vaiſſeaux portant pavillon, pourront avoir des girouettes ſimples, parce qu'ils ſont aſſez reconnus par leur marque de diſtinction.

Distribution & couleurs des Pavillons, Flammes & Girouettes d'une Armée de 63 Vaisseaux de ligne.

		Girouettes doubles.	*Flamme Blanche & Bleue.*	*Pavillon mi-parti. Blanc & Bleu.*
AVANT-GARDE.	II. DIVISION DE L'AVANT.	1er Vaisseau. Blanches.		
		2. Blanches & bleues.	Petit Perroquet.	
		3. Blanches & rouges.		
		4. Rouges simples.		Vice-Amiral de l'Escadre Blanche & Bleue. *Petit Perroquet.*
		5. Bleues.		
		6. Bleues & rouges.	Petit Perroquet.	
		7. Rouges.		
	I. DIVISION DE L'AVANT.	1. Blanches.		
		2. Blanches & bleues.	Grand Perroquet.	
		3. Blanches & rouges.		
		4. Rouges simples.		Amiral de l'Escadre Blanche & Bleue. Vice-Amiral de l'Armée. *Grand Perroquet.*
		5. Bleues.		
		6. Bleues & rouges.	Grand Perroquet.	
		7. Rouges.		
	III. DIVISION DE L'AVANT.	1. Blanches.		
		2. Blanches & bleues.	Perroquet d'artimon.	
		3. Blanches & rouges.		
		4. Rouges simples.		Contre-Amiral de l'Escadre Blanche & Bleue. *Perroquet d'artimon.*
		5. Bleues.		
		6. Bleues & rouges.	Perroquet d'artimon.	
		7. Rouges.		
		Girouettes doubles.	*Flamme Blanche.*	*Pavillon Blanc.*
CORPS DE BATAILLE.	II. DIVISION DU CENTRE.	1. Blanches.		
		2. Blanches & bleues.	Petit Perroquet.	
		3. Blanches & rouges.		
		4. Blanches simples.		Vice-Amiral de l'Escadre Blanche. *Petit Perroquet.*
		5. Bleues.		
		6. Bleues & rouges.	Petit Perroquet.	
		7. Rouges.		
	I. DIVISION DU CENTRE.	1. Blanches.		
		2. Blanches & bleues.	Grand Perroquet.	
		3. Blanches & rouges.		
		4. Blanches simples.		Amiral de l'Armée. *Grand Perroquet.*
		5. Bleues.		
		6. Bleues & rouges.	Grand Perroquet.	
		7. Rouges.		
	III. DIVISION DU CENTRE.	1. Blanches.		
		2. Blanches & bleues.	Perroquet d'artimon.	
		3. Blanches & rouges.		
		4. Blanches simples.		Contre-Amiral de l'Escadre Blanche. *Perroquet d'artimon.*
		5. Bleues.		
		6. Bleues & rouges.	Perroquet d'aimon.	
		7. Rouges.		

		Girouettes doubles.	*Flamme Bleue.*	*Pavillon Bleu.*
ARRIERE-GARDE.	III. DIVISION DE L'ARRIERE.	1. Blanches.	Perroquet d'artimon.	
		2. Blanches & bleues.		
		3. Blanches & rouges.		
		4. Bleues fimples.	. . . .	Contre - Amiral de l'Efcadre Bleue. *Perroquet d'artimon.*
		5. Bleues	Perroquet d'artimon.	
		6. Bleues & rouges.		
		7. Rouges.		
	I. DIVISION DE L'ARRIERE.	1. Blanches.	Grand Perroquet.	
		2. Blanches & bleues.		
		3. Blanches & rouges.		
		4. Bleues fimples.	. . . .	Amiral de l'Efcadre Bleue. Contre - Amiral de l'Armée. *Grand Perroquet.*
		5. Bleues	Grand Perroquet.	
		6. Bleues & rouges.		
		7. Rouges.		
	II. DIVISION DE L'ARRIERE.	1. Blanches.	Petit Perroquet.	
		2. Blanches & bleues.		
		3. Blanches & rouges.		
		4. Bleues fimples.	. . . .	Vice-Amiral de l'Efcadre Bleue. *Petit Perroquet.*
		5. Bleues.	Petit Perroquet.	
		6. Bleues & rouges.		
		7. Rouges.		

II. *Diftinction particuliere des Frégates, Brûlots & Bâtiments de charge.*

Frégates. LES Frégates & les Brûlots de l'armée feront auffi diftingués par la flamme de l'Efcadre portée au mât qui indiquera en même temps leur Divifion. Les Frégates pourront porter de plus des girouettes fimples de la couleur de celles de leur Commandant.

Brûlots. Les Brûlots dont deux girouettes feront rouges & fimples, feront caractérifés par une double girouette de la couleur de leur Efcadre mife au mât qui indique leur Divifion.

Bâtiments de charge. Les Bâtiments de charge feront diftingués par une double girouette de la couleur de l'Efcadre portée au mât qui indique la Divifion par le travers de laquelle ils doivent fe trouver dans les ordres de marche ou de bataille. Les deux autres girouettes feront bleues.

12. *Flamme particuliere de Reconnoissance & de Signalement de chaque Vaisseau.*

LA distinction des deux articles précédents caractérise & fait connoître chaque Vaisseau de l'armée. Et par le signal particulier suivant, chacun sera averti qu'il y a quelque ordre à lui donner, ou que le signal de mouvement & de manœuvre qui accompagne la flamme, s'adresse à lui.

On peut affecter une flamme particuliere à chaque Division, & donner en même temps une position de flamme différente au premier, au second, &c, Vaisseau de chacune d'elles; observant que chaque premier, second, &c, Vaisseau ait la même position. Ainsi les Vaisseaux seront signalés sans méprise; une des deux observations de la flamme ou de la position réveillant sur l'autre l'attention des seuls Vaisseaux à qui cette partie du signal est commune.

On destinera de même des flammes pour les Frégates, Brûlots & Bâtiments de charge.

Distribution des Flammes de Signalement des Vaisseaux de ligne d'une Armée de 63 Vaisseaux.

			Flamme.	*Vergue.*
AVANT-GARDE.	II. DIVISION DE L'AVANT.	Premier Vaisseau.	No. 4.	Petit Hunier.
		2.	id.	Misaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de fougue.
		7.	id.	Vergue seche.
	I. DIVISION DE L'AVANT.	Premier Vaisseau.	No. 2.	Petit Hunier.
		2.	id.	Misaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de fougue.
		7.	id.	Vergue seche.
	III. DIVISION DE L'AVANT.	Premier Vaisseau.	No. 5.	Petit Hunier.
		2.	id.	Misaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de fougue.
		7.	id.	Vergue seche.

			Flamme.	Vergue.
CORPS DE BATAILLE.	II. DIVISION DU CENTRE.	Premier Vaiſſeau.	Nº. 6.	Petit Hunier.
		2.	id.	Miſaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de ſougue.
		7.	id.	Vergue ſeche.
	I. DIVISION DU CENTRE.	Premier Vaiſſeau.	Nº. 1.	Petit Hunier.
		2.	id.	Miſaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de ſougue.
		7.	id.	Vergue ſeche.
	III. DIVISION DU CENTRE.	Premier Vaiſſeau.	Nº. 7.	Petit Hunier.
		2.	id.	Miſaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de ſougue.
		7.	id.	Vergue ſeche.

			Flamme.	Vergue.
ARRIERE-GARDE.	III. DIVISION DE L'ARRIERE.	Premier Vaiſſeau.	Nº. 8.	Petit Hunier.
		2.	id.	Miſaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de ſougue.
		7.	id.	Vergue ſeche.
	I. DIVISION DE L'ARRIERE.	Premier Vaiſſeau.	Nº. 3.	Petit Hunier.
		2.	id.	Miſaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de ſougue.
		7.	id.	Vergue ſeche.
	II. DIVISION DE L'ARRIERE.	Premier Vaiſſeau.	Nº. 9.	Petit Hunier.
		2.	id.	Miſaine.
		3.	id.	Grand Hunier.
		4.	id.	Grand Perroquet.
		5.	id.	Grande Vergue.
		6.	id.	Vergue de ſougue.
		7.	id.	Vergue ſeche.

13. *Distinction des Escadres & des Divisions par les Mâts.*

QUOIQUE les pavillons de distinction des Officiers Généraux marquent leur rang de commandement dans l'armée, ils n'indiqueront pas invariablement le rang de l'Escadre à laquelle le Général pourra faire occuper différents postes dans la ligne. Ainsi le Général ayant affecté, comme on a dit (Art. III.) le mât de misaine aux signaux du corps de l'armée qui fera l'avant-garde ou la colonne du vent, le grand mât au corps de bataille ou à la colonne du milieu, & le mât d'artimon à l'arriere-garde ou à la colonne de sous-le-vent, cela doit s'entendre du corps qui occupe actuellement un de ces postes, ou du corps qui le doit occuper par la suite de l'évolution, & dont le Général aura mis le pavillon de distinction à ce mât. Ceci s'éclaircira dans l'usage des signaux. Mais pour en donner ici une premiere idée, si le Général met, par exemple, à son perroquet d'artimon le pavillon mi-parti blanc & bleu, qui désigne le Vice-Amiral qui commande l'avant-garde dans l'ordre naturel, ce Commandant est averti par cette position de pavillon que son Escadre est destinée à faire l'arriere-garde ou la colonne de sous-le-vent, parce que son pavillon de distinction est au mât qui indique ce poste. Et tous les signaux faits alors au mât de perroquet d'artimon sous ce pavillon, ou quand le pavillon sera amené, tant que l'ordre subsistera, regarderont ce même corps qui change ou qui a changé de poste. Cependant les signaux, les flammes, & les distinctions particulieres des Vaisseaux de l'armée ne changeront point.

Les Officiers Généraux ne quitteront point le pavillon attribué à leur rang.

On observera, à l'égard de la distinction des Escadres & des Divisions par les mâts, que les Généraux ne pouvant jamais quitter le pavillon attribué à leur rang dans l'armée, ce sera toujours par un second pavillon de même couleur mais plus petit, & placé seulement à la tête du perroquet, & par conséquent plus bas que le pavillon de distinction

qui

qui eſt au bâton de commandement de ce mât, que le Général déſignera le changement d'Eſcadre. Ainſi dans l'exemple que l'on vient de rapporter, le Vice-Amiral de l'armée averti par le Général qui doit faire l'arriere-garde ou la colonne de ſous-le-vent, & répétant le ſignal, ne mettra pas ſon pavillon de commandement au bâton de perroquet d'artimon, parce que ſon Contre-Amiral blanc & bleu y porte le ſien; mais ſans amener le pavillon de diſtinction qui lui eſt propre, il mettra au-deſſous du bâton de commandement d'artimon un autre petit pavillon de même couleur pour ſignal.

On obſervera encore que les mâts qui déſignent les trois principaux corps de l'armée, déſigneront auſſi les trois Diviſions de chacun de ces corps dans les cas particuliers où un Commandant fera manœuvrer ſa ſeule Eſcadre, & lorſque ces mâts porteront la marque de diſtinction de ces mêmes Diviſions.

Deſtination générale des Signaux des Mâts.

Vergue d'artimon.	Toute l'Armée. Une ſeule Eſcadre.
Petit Perroquet.	Avant-Garde. Diviſion de l'Avant.
Grand Perroquet.	Corps de Bataille. Diviſion du Centre.
Perroquet d'Artimon.	Arriere-Garde. Diviſion de l'Arriere.

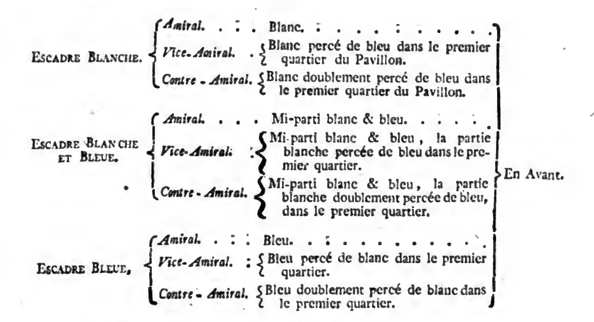
14. *Diſtinction des Canots & des Chaloupes.*

LES Officiers Généraux portent par diſtinction à leurs canots, ſavoir, le Général commandant l'armée un pavillon quarré blanc au grand mât, & un pavillon blanc en avant.

Les Lieutenants-Généraux un pavillon quarré au grand mât.

Les Chefs d'Eſcadre une cornette au grand mât.

On pourroit imiter la diſtinction que les Anglois ont établie pour leurs Chaloupes & Canots (*Régulations and Inſtructions*, *&c*, pag. 12 *a* 3); & ſi les Chaloupes & Canots portoient en même temps des girouettes de la même couleur que celles de leurs Vaiſſeaux (*a* 10), tous ces Bâtiments ſeroient toujours reconnoiſſables, ce qui eſt ſouvent intéreſſant.



Escadre Blanche.	*Amiral.*	Blanc.	En Avant.
	Vice-Amiral.	Blanc percé de bleu dans le premier quartier du Pavillon.	
	Contre-Amiral.	Blanc doublement percé de bleu dans le premier quartier du Pavillon.	
Escadre Blanche et Bleue.	*Amiral.*	Mi-parti blanc & bleu.	
	Vice-Amiral.	Mi-parti blanc & bleu, la partie blanche percée de bleu dans le premier quartier.	
	Contre-Amiral.	Mi-parti blanc & bleu, la partie blanche doublement percée de bleu, dans le premier quartier.	
Escadre Bleue,	*Amiral.*	Bleu.	
	Vice-Amiral.	Bleu percé de blanc dans le premier quartier.	
	Contre-Amiral.	Bleu doublement percé de blanc dans le premier quartier.	

Tous les Canots & Chaloupes de l'armée, autres que ceux dans leſquels les Officiers Généraux ſeront embarqués pourroient porter à pouppe le même pavillon que l'Officier Général porte en avant. Ainſi dans les occaſions où il eſt bon de ſavoir l'ordre de la marche des Chaloupes, elles ſeroient toutes diſtinguées par Eſcadres & Diviſions.



CHAPITRE II.

AVERTISSEMENTS GENERAUX: ORDRES ET SIGNAUX DE JOUR A L'ANCRE, ET SOUS VOILE.

SECTION I.

Avertiſſements généraux.

15. *Ordres & Majors.*

L'AMIRAL de chaque Eſcadre aura un Major & un Aide-Major. Le Vice-Amiral & le Contre-Amiral auront chacun un Aide-Major pour recevoir les ordres du Général, & les faire paſſer aux Vaiſſeaux de leur Eſcadre.

Les Majors tiendront un regiſtre des ordres, ils marqueront le jour, l'heure, & le nom des Officiers auxquels ils auront été donnés, & s'ils les ont reçus verbalement ou par écrit.

16. *Vaiſſeau mouillant en Rade.*

AUSSI-TÔT qu'un Vaiſſeau de l'armée ſortant du port mouillera en rade, le Capitaine commandant ledit Vaiſſeau, enverra un Officier à bord du Général prendre ſes ordres, & lui rendre compte de l'état du Vaiſſeau.

Et ſi le Vaiſſeau qui entre en rade vient du large, l'Officier de garde à bord du Vaiſſeau le plus à portée de lui, l'obligera d'envoyer un Officier rendre compte au Général, avant qu'il ait envoyé un Canot à terre. Le Major prendra

copie de sa déclaration, si elle peut avoir quelque rapport au service.

17. *Garde.*

Les Vaisseaux de l'armée observeront le moment où le Général fera battre & relever la garde, pour s'y conformer dans leurs Vaisseaux. Il convient, pour la commodité du service, que la garde soit relevée au changement de quart de midi.

Outre l'Officier de garde, il y aura toujours quelques Officiers de piquet pour aller à l'ordre, & pour s'embarquer dans les Chaloupes & Canots.

18. *Diane & Retraite.*

La Diane & la Retraite ne se battent que dans les rades. La diane sert, pour ainsi dire, de réveil, & se bat au point du jour, ou au plus tard quand on commence à distinguer les objets autour du Vaisseau. Alors on ne *hèle* plus les Bâtiments, & ils peuvent naviguer librement dans la rade, & s'approcher des Vaisseaux. Diane. Un coup de canon.

La Retraite se bat à l'entrée de la nuit; elle doit précéder le commencement de l'obscurité. Aussi-tôt après la retraite battue, on ne laisse naviguer aucun Bâtiment dans la rade sans le *hèler*, s'il passe à portée des Vaisseaux, & sans qu'il déclare d'où il est & où il va; on ne lui permet point d'approcher du Vaisseau, à moins qu'il ne vienne directement à bord. Retraite. Un coup de canon.

Les Vaisseaux de l'armée seront attentifs à battre en même temps que le Général, & à cesser au coup de canon.

19. *Pavillon de distinction, de pouppe, & pavois.*

Les Vaisseaux de l'armée observeront le moment où le Général fera hisser ou amener son pavillon de distinction,

& celui de pouppe, afin de hiffer ou d'amener en même temps les leurs. On laiffe ordinairement battre les pavillons de diftinction à la pointe du jour, & on les ferre à l'entrée de la nuit.

Le pavillon de pouppe fe hiffe au lever du foleil; il s'amene lorfque le foleil fe couche: un Pilote de chaque Vaiffeau doit être attentif au Pavillon de pouppe du Général, pour déployer ou ferrer en même temps le fien.

Aucun Vaiffeau ne mettra fon pavillon, ne fe pavoifera & ne tirera de canon fans l'ordre du Général, fi ce n'eft dans les cas imprévus.

20. *Ordre pour les Chaloupes & Canots.*

On observera dans les rades qu'il y ait toujours un bâtiment à bord du Vaiffeau pour aller à l'ordre, & pour les cas de fervice ou accidents imprévus.

Officier dans les Chaloupes & Canots, contiendra les Equipages.

Il y aura toujours un Officier dans les Chaloupes ou Canots qui iront à terre pour le fervice & à bord des Vaiffeaux qui ne feront point de l'armée. Si ces Vaiffeaux font étrangers, ou fi les Chaloupes & Canots vont à terre en pays étranger, il y aura toujours un Garde de la Marine fous les ordres de l'Officier dans chacun de ces Bâtiments, & ils ne pourront tous deux le quitter en même temps. Ils obferveront de contenir leur équipage; ils auront attention aux queftions qu'on lui fera, & ils empêcheront les réponfes indifcretes.

Chaloupe étrangere qui vient à bord.

Si une Chaloupe étrangere aborde un Vaiffeau de l'armée, l'Officier de garde ou de quart veillera fur toutes les actions de l'équipage de ce Bâtiment.

Porter dans l'occafion le point au Général.

Toutes les fois qu'étant fous voile, il fera envoyé un Bâtiment d'un Vaiffeau inférieur à bord du Commandant d'une Efcadre ou du Général, l'Officier portera *le point* du midi précédent, rapporté au méridien de Paris, & le chemin depuis la partance, de même que la diftance ou le relevement du lieu où va l'armée.

21. *Vaiſſeaux & Ports étrangers. Lettres.*

AUCUN Vaiſſeau de l'armée n'envoyera à bord d'un Vaiſſeau qui n'en eſt pas, ſoit à la mer, ſoit en rade, ſans la permiſſion, lorſqu'étant en relâche, même dans les Ports de la nation, il enverra pour la premiere fois un Bâtiment à terre.

Et perſonne ne donnera de lettres, pour les faire paſſer par quelque moyen que ce ſoit, avant que le Général l'ait permis.

22. *Bâtiments ſuſpects de contagion.*

SI l'on rencontre à la mer des Bâtiments ſuſpects de contagion, ou s'il en arrive dans la rade où l'armée eſt mouillée, on tâchera de ſe mettre au vent s'il eſt néceſſaire de leur parler, & perſonne n'ira à bord de ce Bâtiment que l'on ne ſoit bien aſſûré qu'il n'y a point de contagion à craindre.

On évitera en général tout commerce avec les lieux ſuſpects de mal contagieux ; & ſi une néceſſité abſolue détermine à y relâcher, & que l'on ſoit obligé d'envoyer des Chaloupes à terre pour les beſoins du Vaiſſeau, on y ſatisfera avec toutes les précautions poſſibles, & il ne ſera jamais permis à l'Equipage d'y acheter aucune ſorte de vêtements ni de meubles.

23. *Priſes.*

QUOIQUE l'Ordonnance concernant les priſes ſoit très-préciſe, & ne doive point être ignorée, on ne négligera point d'avertir ici que le Vaiſſeau qui aura fait une priſe, ſera ſeul à y envoyer, à moins d'un ordre exprès du Général, excepté dans le cas où le Vaiſſeau preneur n'ayant pas pû amariner la priſe, aura chargé un autre Vaiſſeau d'y envoyer, & alors celui-ci ſera le ſeul.

Equipages des Prises.

Lorſque le Général aura donné ordre de former un équipage à la priſe qu'il veut conſerver, les Capitaines qui doivent y contribuer, fourniront ſans choix le nombre fixé pour chacun, & ils le prendront dans les derniers Officiers Mariniers ou Matelots de chaque paye inſcrits ſur leur rôle d'équipage, afin que la priſe ſoit convenablement armée autant pour la ſûreté de ſa navigation que pour l'honneur de l'Officier chargé de la commander & de la remettre dans un des Ports du Roi.

24. *Honneurs Militaires.*

L'ARMÉE étant en rade ou à la mer, l'Officier Général commandant en chef, entrant dans le Vaiſſeau qu'il montera, ou autre de ſon Armée ou Eſcadre, on battra aux champs, & les Soldats prendront les armes, & ſe mettront en haie ſur le pont.

Si c'eſt un Capitaine qui commande une Eſcadre, il ſera fait un appel ſeulement, & les Soldats ſe mettront en haie, & prendront les armes.

Lorſque l'Officier Général commandant en chef, paſſera auprès des Vaiſſeaux de l'Armée ou de l'Eſcadre qu'il commandera, il ſera ſalué ſeulement de la voix : ſavoir, l'Amiral de cinq cris de *Vive le Roi* de tout l'équipage.

Le Vice-Amiral, de trois ; mais s'il eſt Pair ou Maréchal de France, il ſera ſalué de cinq.

Le Lieutenant Général & Chef d'Eſcadre, de trois.

Sa Majeſté veut que ces marques d'honneur ne ſoient rendues qu'au ſeul Officier Général commandant en chef à la mer, bien qu'il s'en trouve d'autres préſents d'égale dignité.

Quant aux Capitaines particuliers d'une Armée Navale, qui iront dans les Vaiſſeaux les uns des autres, il ne leur ſera fait aucun ſalut.

L'Amiral qui ſera ſalué de la voix, paſſant dans ſa Chaloupe auprès des Vaiſſeaux de l'armée qu'il commandera, ne rendra aucun ſalut; les autres Officiers Généraux

commandant en chef en son absence, pourront faire rendre le salut d'un seul cri seulement par l'équipage de leur chaloupe.

Nonobstant les honneurs précédents, réglés par l'Ordonnance de 1689, Sa Majesté a permis & autorisé l'usage qui s'est introduit à la mer, de rappeller pour l'Officier Général qui commande en second, lorsque l'on bat aux champs pour le premier, & de donner la haie aux Capitaines commandants les Vaisseaux du Roi.

25. *Saluts.*

Le Roi, par des raisons particulieres, ne jugeant point à propos de se conformer toujours aux Saluts prescrits dans l'Ordonnance de 1689, prévient les Officiers Généraux ou Capitaines, commandant ses Vaisseaux, dans les instructions qu'il leur envoie au commencement de la campagne des saluts que ses Vaisseaux doivent demander, rendre ou refuser. Et les Vaisseaux doivent au surplus se conformer à l'Ordonnance dans les points auxquels Sa Majesté n'a point dérogé dans les instructions.

Lorsqu'il y aura plusieurs Vaisseaux de guerre ensemble, il n'y aura que le seul Commandant qui saluera.

Lorsqu'on arborera le Pavillon Amiral à bord de l'Amiral, entrant en rade, il sera salué par l'Equipage du Vaisseau sur lequel il sera arboré, de cinq cris de *Vive le Roi*; & les autres Vaisseaux le salueront en pliant leur pavillon sans tirer de canon.

Le Pavillon de Vice-Amiral sera seulement salué par trois cris de tout son Equipage.

Le Contre-Amiral & les Cornettes par un cri; à l'égard des flammes, elles ne seront pas saluées.

Les Vaisseaux du Roi portant Pavillon de Vice-Amiral & de Contre-Amiral, rencontrant en mer le Pavillon Amiral, le salueront de la voix, plieront leurs pavillons, & abaisseront leurs hautes voiles.

Le

Le Contre-Amiral, les Cornettes & autres Vaiſſeaux de guerre abordant le Vice-Amiral, le ſalueront ſeulement de la voix, en paſſant à l'arriere, pour arriver ſous le vent.

Les Vaiſſeaux de Sa Majeſté, qui ne porteront ni pavillon ni cornette, ſe rencontrant à la mer, ne ſe demanderont aucun ſalut.

Sa Majeſté ſe trouvant en perſonne dans ſes Ports ou ſur ſes Vaiſſeaux, ſera ſaluée de trois ſalves de toute l'artillerie, dont la premiere ſe ſera à boulet.

Sa Majeſté défend de tirer de canon dans les occaſions de revûes & de viſites particulieres qui pourroient être faites ſur ſes Vaiſſeaux. Il y a cependant des cas où Sa Majeſté en permet l'uſage en faveur des perſonnes que cet honneur rend plus reſpectables; mais le Commandant en eſt toujours comptable.

26. *Pavillons de diſtinction, & Fanaux.*

On a parlé (Art. 9.) des pavillons de diſtinction des Vaiſſeaux pour une armée nombreuſe, où il eſt eſſentiel de caractériſer les Vaiſſeaux des Généraux commandants les Eſcadres & les Diviſions: ſurquoi on obſervera que chaque Eſcadre ou Diviſion ne peut avoir qu'un ſeul pavillon de même diſtinction.

Dans les armées peu nombreuſes, l'Ordonnance de 1689 preſcrit que les pavillons d'Amiral, Vice-Amiral & Contre-Amiral, & les cornettes, ne ſeront portés que lorſqu'ils ſeront accompagnés; ſavoir, l'Amiral de 20 Vaiſſeaux de guerre.

Le Vice-Amiral & Contre-Amiral de 12, dont le moindre de 36 canons:

Et les Cornettes de 5.

Les Vice-Amiraux, Lieutenants-Généraux & Chefs d'Eſcadre qui commanderont un moindre nombre de Vaiſſeaux, porteront une flamme; à moins qu'ils n'aient une permiſ-

fion par écrit de Sa Majefté, de porter un pavillon ou une cornette.

Lorfque plufieurs Chefs d'Efcadre fe trouveront enfemble dans une même Divifion ou Efcadre particulière, il n'y aura que le plus ancien qui puiffe arborer la cornette; les autres porteront une fimple flamme.

Tout Officier du Roi commandant en chef un ou plufieurs Vaiffeaux, portera une flamme au grand mât fans girouette.

L'Officier Général commandant en chef une Efcadre de 20 Vaiffeaux de guerre, portera quatre fanaux, favoir; trois fur la pouppe & un à la hune, pour la commodité de la navigation.

Le Vice-Amiral, Contre-Amiral & Chefs d'Efcadre, en porteront chacun trois à pouppe.

Tous les autres Vaiffeaux tant de guerre que de la fuite de l'armée, n'en porteront qu'un feul.

II. SECTION.

Ordres & Signaux de jour, à l'ancre & fous-voile.

---

27. *Appeller à l'Ordre.*

LE GÉNÉRAL de l'armée faifant fignal d'ordre; fi les Efcadres & les Divifions ne font point encore formées, chaque Vaiffeau de guerre de l'armée enverra à bord de l'Amiral un canot avec un Major ou Aide-Major, ou autre Officier en leur défaut. Mais fi les Efcadres & les Divifions font formées, les deux Aides-Majors de l'Efcadre blanche, un Officier de chacun des Vaiffeaux de la divifion du Général, le Major de l'Efcadre blanche & bleue, & celui de la bleue viendront feuls à bord de l'Amiral de l'armée.

Flamme 1. Vergue d'artimon.

De même, le Commandant de l'avant-garde, & celui de l'arriere-garde mettant flamme d'ordre pour leur Escadre, l'Aide-Major de chaque Division, & un Officier de chacun des Vaisseaux de la premiere, se rendront à bord du Commandant de l'Escadre. Et lorsqu'il y aura flamme d'ordre à bord d'un chef de Division, les Vaisseaux de la même division y enverront chacun un Officier pour recevoir l'ordre. *Flamme 2 ou 3. Vergue d'artimon.*

28. *Signaler un Vaisseau.*

DANS toutes les occasions où le Général voudra parler à un Vaisseau, ou lui faire connoître que le signal qu'il fait actuellement s'adresse à lui seul, il mettra la flamme particulière de ce Vaisseau (Art. 12); & suivant la conséquence de la chose, il tirera un coup de canon pour lui faire observer le signal. *Flamme particulière. Signal 1. canon.*

Le Vaisseau signalé répondra par sa flamme particuliere. Le Vaisseau signalé mettant lui-même sa flamme particulière de signalement, fera, par cette réponse, connoître au Général qu'il a apperçu le commandement.

29. *Faire observer le Signal.*

LORSQUE les Vaisseaux de l'armée n'appercevront point le signal, ou lorsque le Général voudra, dans quelque circonstance que ce soit, le confirmer, & que ceux auxquels il s'adresse apportent de la diligence dans l'exécution, il le fera connoître en tirant un coup de canon. *Signal 1. canon.*

30. *Le Signal fait, l'Ordre sera exécuté, si le Général n'annulle pas le Signal.*

LE GÉNÉRAL ayant fait signal d'ordre de marche, de bataille ou tout autre, il aura son exécution si le Général ne l'annulle pas. Et l'ordre subsistera, quoique le Général amene le signal; ce qu'il fera ordinairement après qu'on y aura ré-

pondu, pour éviter la confusion des signaux & la multiplicité des pavillons placés aux mêmes lieux. Il en sera de même des signaux de nuit.

31. *Annuller l'Ordre ou le Signal.*

LE GÉNÉRAL ayant des raisons particulieres de changer ou d'annuller l'ordre qu'il vient de donner, ou le signal qu'il vient de faire, le fera connoître aux Vaisseaux à qui l'ordre ou le signal a été adressé en mettant au même lieu celui d'annuller (1).

(1) Pavillon 31. Signal 38. canon.

Les Vaisseaux de l'armée qui se seront trompés en faisant au Général quelque signal, se serviront de même de celui d'annuller pour le détruire.

32. *Appeller les Officiers Généraux au Conseil.*

QUAND le Général voudra appeller au Conseil les Officiers Généraux de l'armée, il tirera un coup de canon, en mettant le pavillon de conseil (1). Les Vaisseaux des Généraux que le signal regardera le répéteront; mais ils ne tireront le coup de canon que lorsque l'Officier Général partira de son bord. Les répétiteurs mettront le pavillon de signal, & ne tireront point,

(1) Pavillon 1. à pouppe. Signal 1. canon.

Une seule Escadre.

Si le Général ne veut appeller que les Officiers Généraux d'une seule Escadre, il ajoutera au signal (1) le pavillon de Distinction (2) de cette même Escadre mis au mât qui la désigne.

(2) Pavillon de distinction de l'Escadre.

33. *Appeller les Officiers Généraux, les Chefs de Division, & les Capitaines des Vaisseaux de ligne au Conseil.*

SI LE GÉNÉRAL de l'armée veut appeller au conseil les Officiers Généraux, les Chefs de Division & les Capitaines

(1) Pavillon. 2. à pouppe. Signal 1. canon.

des Vaisseaux de ligne, il tirera un coup de canon en mettant le signal de conseil (1). Les Capitaines s'embarqueront aussi-tôt dans leurs Canots, & ceux auxquels le rang des Vaisseaux dans la ligne le permettra, se rendront à bord de leur Chef de Division pour le suivre quand il débordera, & il sera suivi de même en passant le long de la ligne par les Canots des Vaisseaux de sa Division qui seront dans sa route.

L'Officier Général débordant. L'Officier Général commandant une Escadre, sera accompagné & reconduit dans cet ordre par les Canots de ses Divisions; son Vaisseau tirera un coup de canon de signal lorsqu'il débordera. Signal 1. canon.

Une seule Escadre. Si le Général ne veut appeller au Conseil que les Officiers Généraux, Chefs de Division & Capitaines d'une Escadre, il le fera connoître en ajoutant au signal (1) le pavillon de distinction (2) de l'Escadre mis au mât qui la désigne.

(2) pavillon de distinction de l'Escadre.

34. *Conseil de Guerre pour Délit Militaire.*

SI LE GÉNÉRAL est obligé de tenir un conseil de guerre pour juger un délit militaire, il aura premièrement appellé à l'ordre pour en donner avis aux Généraux & aux Capitaines commandants les Vaisseaux de guerre de l'armée, & pour nommer ceux qui doivent composer ledit Conseil. *Pendant la tenue du Conseil.* Le jour donné, le Général fera signal (1) de conseil de guerre, en tirant un coup de canon. Les Généraux répéteront le signal de même que les répétiteurs; mais ceux-ci ne tireront point. *Peine de mort.* Et s'il y a peine de mort infligée ou autre peine corporelle, comme la cale, *Cale.* le Général, une heure avant l'exécution, en fera le signal (2), & mettra l'enseigne blanche à pouppe; les Commandants d'Escadre & Chefs de Division répéteront le signal, & tous les Vaisseaux mettront leur pavillon de pouppe. Les Capitaines Commandants assembleront aussi-tôt les troupes sur le gaillard d'arriere, & leur équipage se tiendra sur les passe-avants, pour être témoins de l'exécution. Le Capitaine les instruira alors

(1) Pavillon 30. à la vergue d'artimon.

Signal 1. canon.

Pavillon blanc à pouppe.

(2) Pavillon 30 au Perroquet d'artimon.

Pavillon blanc à pouppe.

3 coups de canon.

du délit & du jugement qui sera exécuté au moment que le Vaisseau sur lequel est le criminel, & qui aura répété le signal (2) du Général, tirera le second coup de canon de trois qui seront tirés, savoir, le premier pour faire faire attention, le second pour l'exécution du jugement, & le troisieme pour que les Soldats & Equipages se retirent chacun à leur poste. Les pavillons seront en même temps amenés.

35. *Appeller les Capitaines de Frégates, de Galiotes, de Brûlots, les Pilotes.*

Le Général voulant appeller à son bord les Capitaines de Frégates, de Galiotes, de Brûlots, les Pilotes ou Lostes, leur en fera le signal suivant.

		A la Vergue d'artimon.
Appeller	Les Capitaines de Frégates (1). . . .	1 Flamme 4.
	Les Capitaines de Galiotes (2). . . .	2 Flamme 5.
	Les Capitaines de Brûlots (3). . . .	3 Flamme 6.
	Les Pilotes ou Lostes (4).	4 Flamme 7.

36. *Appeller les Commissaires, les Capitaines des Vaisseaux d'Hôpital, ceux des Bâtiments de la suite de l'Armée, & autres personnes chargées de détails particuliers.*

Lorsque le Général fera signal aux Commissaires des différentes Escadres, aux Capitaines des Vaisseaux d'Hôpital, à ceux des Flûtes ou Bâtiments à la suite de l'armée, & aux personnes chargées de détails particuliers, de se rendre à son bord, ils se tiendront prêts à lui rendre compte de l'état présent des vivres, des consommations, du besoin des Vaisseaux, du nombre des malades, &c. Si le Général a dessein de n'adresser le signal qu'à une seule Escadre, il le marquera par le pavillon de distinction de cette Escadre, mis au mât qui la désignera.

		A Pouppe.
Appeller	Les Commiſſaires (1).	1 Flamme 1.
	Les Ecrivains ordinaires (2).	2 Flamme 2.
	Les Commis des vivres (3).	3 Flamme 3.
	Les Capitaines des Bâtiments de ſuite (4).	4 Flamme 4.
	Les Capitaines des Vaiſſeaux d'Hôpital (5).	5 Flamme 5.
	Les Médecins de l'Armée (6).	6 Flamme 6.
	Les Chirurgiens Majors (7).	7 Flamme 7.
	Les Aumôniers (8).	8 Flamme 8.

37. *Appeller les Charpentiers, les Calfats.*

LORSQUE le Général appellera les Charpentiers & Calfats, ils ſe rendront au bord qui leur ſera indiqué, avec les outils de leur métier, que les radoubs & réparations demandent.

Le ſignal ſimple ſera pour les Charpentiers & Calfats des Vaiſſeaux de toute l'armée; & ſi le Général ne veut appeller que ceux d'une Eſcadre ou d'une ſeule Diviſion, il le fera connoître par le pavillon ou la flamme de diſtinction qui convient.

Dans le cas où le Général voudra que les Charpentiers & Calfats ſe rendent à bord d'un Vaiſſeau déterminé, il le déſignera par le ſignal de rang (art. 256) de ce Vaiſſeau; & il ſera obſervé que ce n'eſt point alors le Charpentier & le Calfat de ce Vaiſſeau qui ſont appellés, mais au contraire que c'eſt au Vaiſſeau ainſi ſignalé qu'il faut que ſe rende le ſecours appellé. Si le Vaiſſeau où les Charpentiers & Calfats doivent aller n'eſt pas ſignalé, parce que peut-être il ne ſera pas reconnu, ce ſera toujours à celui de la Diviſion ou de l'Eſcadre qui aura fait ſignal d'incommodité, qu'il faudra qu'ils ſe portent.

Appeller	Les Charpentiers (1).	1 Flamme 8 à la Vergue d'artimon.
	Les Calfats (2).	2 Flamme 9 à pouppe.

38. *Envoyer les Malades à terre.*

LORSQUE le Général fera signal (1) d'envoyer les malades à terre, on embarquera par préférence ceux qui seront en état d'être transportés, & dont la maladie sera telle qu'il y auroit du danger pour eux ou pour l'équipage à les garder à bord. L'Ecrivain du Vaisseau s'embarquera dans la Chaloupe; il aura fait une liste du nom, de la qualité du malade, & de la quantité de ses hardes qui le suivront ou qui resteront à bord. Le Chirurgien qui accompagnera les malades, fera de son côté une liste de leur nom qu'il apostillera de l'état & de la maladie de chacun. L'Officier qui commandera la Chaloupe, veillera avec le Chirurgien à la sûreté du transport des malades.

(1) Pavillon 2 au beaupré.

39. *Envoyer prendre les Malades à terre.*

LE GÉNÉRAL ayant fait signal (1) d'embarquer les convalescents, & les malades que les circonstances ne permettent pas de laisser à terre, les Chaloupes de l'armée iront les prendre à l'Hôpital par rang de Vaisseau, comme leur débarquement a dû être fait. L'Ecrivain du bord vérifiera la liste qu'il a remise au Commissaire de l'Hôpital lors du débarquement des malades. Et le Chirurgien prendra dans sa visite un état de la maladie de ceux qui ne seront pas rétablis.

(1) Pavillon 3 à pouppe.

40. *Demander permission de transporter les Malades à bord du Vaisseau d'Hôpital.*

SI quelque Vaisseau sous voile veut envoyer ses malades à bord du Vaisseau d'Hôpital, il ne les débarquera qu'après l'avoir demandé (1) au Général, & qu'il l'aura approuvé.

(1) Pavillon 3. au beaupré.

Le

Avertir le Vaisseau d'Hôpital. Le Vaisseau d'Hôpital, que le Vaisseau qui a des malades aura signalé (2), manœuvrera pour faciliter ce transport.

(2) Flamme particuliere du Vaisseau d'Hôpital.

Si l'armée est à l'ancre, les Capitaines prendront les ordres du Général avant que de débarquer les malades.

41. *Envoyer les Chaloupes faire de l'eau & du bois.*

L'ARMÉE étant mouillée lorsque le Général fera le signal aux Chaloupes d'aller faire de l'eau ou du bois (1), un Officier & un Garde de la Marine s'embarqueront dans chaque Chaloupe, avec un détachement pour garder l'aiguade & les travailleurs. Ils auront attention à contenir les Matelots, & à ce que l'eau ou le bois se fassent diligemment & par rang de Vaisseau & de Division. Pour cela, lorsque le signal d'aiguade aura été fait à l'armée entiere, si le signal est simple, ou à une seule Escadre, si le signal est accompagné du pavillon de distinction d'une Escadre, le Commandant d'Escadre ayant répété le signal, se servira d'une flamme distinctive pour désigner par les mâts les divisions dont les Chaloupes doivent déborder.

Aiguade.

(1) Pavillon 4 à pouppe.

42. *Envoyer les Châloupes à la Pêche.*

L'ARMÉE se trouvant dans un mouillage où l'on peut pêcher, si le Général juge à propos de procurer ce rafraîchissement aux équipages, il en fera le signal (1), & les Chaloupes observeront de naviguer, de maniere qu'elles puissent profiter du vent ou du courant pour rejoindre le bord, & de ne point s'écarter de plus d'une lieue & demie. Chaque fois qu'on aura été à la pêche, il sera donné, premièrement pour la chaudiere des convalescents ce qu'ils pourront avoir besoin de poisson; le reste sera distribué tour à tour aux différents plats d'Officiers, Mariniers & Matelots.

(1) Pavillon 5. à pouppe.

Pour une seule Escadre, le Général ajoutera au mât

convenable le pavillon de distinction de l'Escadre; & s'il veut que les seules Chaloupes des Hôpitaux aillent à la pêche, il en fera un signal particulier (2).

(2) pavillon 5. au beaupré.

43. *Appeller les Chaloupes & Canots.*

DANS toutes les circonstances ou l'on voudra appeller à leur bord les Chaloupes ou Canots, le signal en sera fait par un pavillon blanc en berne (1).

(1) pavillon blanc en berne.

Pour toute l'armée.	A la vergue d'artimon.
Pour une seule Escadre ou Division, le Général ajoutera le pavillon ou la flamme de distinction au mât convenable. . . .	Ajouter pavillon ou flamme de distinction.
Pour un seul Vaisseau.	A pouppe. Ajouter flamme particuliere.

44. *Appeller les Chaloupes ou Canots à bord du Général, d'un Commandant d'Escadre, ou de tout autre Vaisseau.*

LORSQUE le Général voudra appeller à son bord les Chaloupes de l'armée avec leur armement ordinaire, & qu'il en aura fait le signal (1), elles seront détachées de leur bord avec un Officier, & marcheront en ordre par divisions; & si le Général fait signal qu'elles marchent armées (2), ou enfin armées & matelassées (3) suivant les objets de service qu'il aura en vûe, elles auront chacune leur détachement de Soldats.

(1) pavillon 22 Vergue d'artimon

(2) Pavillon 22. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 22 au grand perroquet.

Chaloupes d'une seule Escadre.

Lorsque le Général ayant mis le signal des Chaloupes, mettra en même temps le pavillon de distinction d'une Escadre, celle-ci sera seule à armer ses Chaloupes.

Pavillon de distinction de l'Escadre au mât qui l'indique.

A quelle Escadre les Chaloupes doivent aller.

Et si le Général ayant fait le signal des Chaloupes, met le pavillon de parler (4), il fera connoître par-là que c'est au Commandant de cette Escadre, qu'il veut que les Chaloupes se rendent.

(4) Un des trois pavillons de distinction au beaupré.

Armement ordinaire.

Les Chaloupes avec leur armement ordinaire (1) seront toujours commandées par un Officier & un Garde de la

Marine pour en contenir l'équipage, & lui faire remplir diligemment le ſervice pour lequel la Chaloupe eſt armée: il y aura toujours un petit compas dans la Chaloupe, un porte-voix, &c, & elle prendra les vivres néceſſaires pour le temps de ſon ſervice.

Chaloupes armées.

Les Chaloupes armées (2) auront un détachement de Soldats avec un Officier, indépendamment de celui qui commande la Chaloupe.

Les Soldats auront leurs armes en état, & le gargouſſier plein. La Chaloupe ſera armée de pierriers, haches d'armes, munitions & vivres néceſſaires, ſuivant l'objet d'exécution.

Chaloupes armées & matelaſſées.

Les Chaloupes armées & matelaſſées (3) ſeront également commandées; mais outre le détachement, les munitions & les vivres néceſſaires, on y embarquera un Canonier, un Charpentier, un Calfat, avec les choſes qui les concernent, & ce qu'il faut pour former un petit baſtingage.

45. *Faire prendre les repas à l'Equipage.*

LES mouvements à exécuter étant les raiſons de faire prendre le repas aux équipages avant les heures ordinaires, le Général les en préviendra par un ſignal (1).

(1) Pavillon 26. au petit perroquet.

46. *Faire retrancher un repas aux Equipages; & rendre la ration.*

LES vents contrariant l'armée, & le Général craignant d'être retenu à l'attérage au-delà du terme de ſes vivres, ou ayant des raiſons de les diminuer aux équipages, pour prolonger ſa campagne & ſa croiſiere, les Capitaines retrancheront le déjeuner & la demi-ration, auſſi-tôt que le Général en fera le ſignal (1): ils diminueront encore la ration toutes les fois que le même ſignal ſera répété. Ils donneront de même la ration entiere, mais ſans tenir compte en nature du retranchement, lorſque le Général le fera connoître (2).

(1) Pavillon 19 à pouppe.

(2) Pavillon 20. à pouppe.

47. *Partager la viande aux Vaiſſeaux avec leſquels on tue.*

LES CAPITAINES des Vaiſſeaux de l'armée s'entendent & s'aſſocient pour la conſommation des bœufs vivants qu'ils embarquent. Le jour de tuer ayant été une fois déterminé pour tous les Vaiſſeaux, le Général fera le lendemain, au moment qu'il jugera le plus favorable, le ſignal de la répartition (1). Il mettra en même temps en panne. Tous les Vaiſſeaux profiteront de ce moment pour faire leurs partages, & ils ſont avertis d'y apporter toute la diligence poſſible.

(1) pavillon 14 à pouppe.

48. *Meſſe ou Vêpres.*

Meſſe. LES Bâtiments de l'armée qui n'ont point d'Aumôniers, ſeront avertis que l'on dit la Meſſe à bord du Général, par un pavillon (1) qu'il fera hiſſer une demi-heure avant que la Meſſe commence. Les tambours battront la Meſſe à trois repriſes, en paſſant lentement ſur les gaillards & paſſe-avant. Il ſera tiré un coup de canon, pour marquer le moment où la Meſſe commence. Le pavillon de ſignal ſera amené trois fois diſtinctement dans le temps de l'élévation, pendant laquelle les tambours battront aux champs: à la fin de la Meſſe le pavillon ſera tout-à-fait amené.

(1) pavillon 26 au perroquet d'artimon.

Signal 1. canon.

Battre la Meſſe ou priere.

Vêpres. Quand le Général fera le même ſignal (1) après-midi, tous les Vaiſſeaux de l'armée commenceront Vêpres.

Les Vaiſſeaux de l'armée obſerveront, autant qu'il ſe pourra, l'heure de la Meſſe du Vaiſſeau Amiral, à cauſe des manœuvres qui pourroient être à exécuter pendant qu'on la diroit à leur bord.



49. *Faire connoître qu'il eſt mort un Officier à bord d'un Vaiſſeau.*

S'IL MEURT un Officier à bord d'un des Vaiſſeaux de l'armée, on le fera auſſi-tôt connoître au Général; & en même temps qu'il répondra au ſignal (1), on marquera par un pavillon numéraire (2), le rang que l'Officier occupoit dans le Vaiſſeau. Le ſignal d'avertiſſement ſera enſuite amené.

Mais s'il eſt important que le Général ſoit informé plus particulièrement & avant l'armée, le Commandant du Vaiſſeau fera ſignal (3) au Général qu'il demande à lui parler.

(1) Pavillon. 21. à pouppe.
(2) Pavillon numéraire. Art. 85.
(3) Pavillon blanc à beaupré.

50. *Homme tombé à la mer. Sauvé par un autre Vaiſſeau.*

Homme tombé à la mer.

S'IL TOMBE un homme à la mer en rade ou ſous voile; le Vaiſſeau dont il ſera tombé, en fera auſſi-tôt ſignal (1), & mettra un petit Canot à la mer. Cependant le Vaiſſeau qui ſuit, ſera obligé de faire la même manœuvre.

Bouée de ſauvetage.

Les Vaiſſeaux une fois ſortis du Port, auront toujours une bouée de ſauvetage ou petit baril étalingué ſur la dunette, prêt à être jetté à la mer en cas de pareil accident; & le pavillon du ſignal de ſauvetage ſera toujours paré, de même qu'un porte-voix, pour avertir le Vaiſſeau qui pourroit être de l'arriere.

Sauvé par un autre Vaiſſeau.

Le Vaiſſeau qui aura ſauvé l'homme tombé à la mer, le fera connoître (2) à celui qui le précede.

(1) Pavillon 6. à pouppe.
(2) pavillon 6. au beaupré.

51. *Exercice du Canon & du Fuſil.*

Exercice du canon.

LE GÉNÉRAL voulant faire faire l'exercice du canon & le maniement des armes à l'équipage, & en ayant fait le ſignal (1), les Capitaines feront commencer par l'exercice du canon immédiatement après que la *générale* aura été battue.

(1) Pavillon 27. au perroquet d'artimon.
Battre la générale.

Exercice du fusil. L'exercice du fusil commencera après que l'on aura cessé de battre le *drapeau*. Battre le drapeau.

Le Général fera le même signal, & tirera un coup de canon, s'il veut que les Soldats tirent à poudre. Les Vaisseaux observeront de tirer par salve au feu l'un de l'autre & par rang d'ancienneté de Capitaine, il n'y a point d'ordre formé; mais si l'armée est en ligne ou en colonnes, mouillée ou sous voiles, les trois Commandants d'Escadre tireront les premiers au feu l'un de l'autre, & ensuite le premier Vaisseau de l'avant & le premier de l'arriere de chacun d'eux tireront ensemble, sans avoir égard à ce qui se fera dans les autres colonnes. *Faire tirer les Soldats à poudre.* Même signal. Signal 1. canon.

Tirer au blanc. Le Général voulant faire tirer au blanc à balle, il le fera connoître par le même signal (1), & deux coups de canon. Les Capitaines auront attention de faire placer le blanc de maniere qu'il n'en puisse résulter aucun accident. On tirera fusil & pistolet. Même signal. Signal 3. canon.

Dans les exercices précédents à feu, les Matelots destinés à la mousqueterie tireront l'un après l'autre, aussi-tôt que les Soldats auront fini leur exercice.

Indépendamment de ces exercices généraux, les Capitaines auront attention à faire faire l'exercice du canon aux gens de l'équipage destinés à ce service, pendant les quinze premiers jours de la rade ou de la campagne, & ensuite deux fois par semaine. Les Matelots destinés à la mousqueterie seront exercés au plus simple maniement des armes, & l'on fera souvent l'appel des postes pour les différentes circonstances de service, manœuvre, combat, abordage.

52. *Faire Branlebas, & rétablir les Branles.*

SI LE GÉNÉRAL fait signal de branlebas (1), une demi-heure après le signal & la générale battue, il fera battre l'assemblée, s'il veut en même temps que tous les gens de l'équipage se rendent chacun à leur poste; alors ils

(1) Pavillon 17 au petit perroquet. Battre la générale. Battre l'assemblée.

les garniront des choses nécessaires, & ils seront ensuite appellés nom par nom, & instruits de leur service par le Lieutenant chargé du détail, qui fera la revûe de chaque poste, avec les Officiers qui y sont nommés.

Le Général ayant dessein de profiter de ce moment pour faire faire l'exercice du canon & du fusil, le service des signaux de l'article précédent.

Rétablir les Branles.

Le Général ayant amené le signal (1) de branlebas, après qu'il aura été répété, le fera hisser une seconde fois pour qu'on remette les branles en place.

Nettoyer & parfumer le Vaisseau.

On nettoiera & parfumera le Vaisseau tous les jours de branlebas & d'exercice; cependant les Capitaines n'attendront point qu'on en fasse le signal. Mais les autres jours où l'on nettoiera le Vaisseau, les hardes & hamacs seront parfumés avant que d'être portés dans les filets de bastingage.

53. *Découverte en général.*

EN RADE, on observera de poster toujours quelqu'un en découverte, pour observer les signaux & les événements extérieurs. Sous voile, l'exacte observation des signaux & des mouvements de l'armée, la reconnoissance des Vaisseaux étrangers, qui sont une occasion de signaux, celle des terres & la sûreté de la navigation, exigent encore plus particulièrement que tous les Vaisseaux tiennent de jour des Matelots en découverte à la tête des mâts de hune, pour avertir de tout ce qu'ils apperçoivent au-dehors. Il y aura, outre cela jour & nuit des Pilotes ou Aides-Pilotes, & des Matelots nommés pour observer les Commandants, les Répétiteurs & les Vaisseaux de l'avant & de l'arriere: ils seront placés aux bossoirs sur les passe-avants & sur la dunette.

Les Officiers de quart auront une attention particuliere à l'observation des mouvements.

Indépendamment de ces découvertes, les Officiers de quart auront une attention particuliere à l'observation des mouvements du Général & des événements de l'armée; l'Officier qui quittera le quart sous voile, fera connoître, & montrera à celui qui le relevera, les Vaisseaux dont il est

plus important qu'il ait connoissance. Et la nuit ou dans un temps de brume, il en donnera au moins le relevement.

54. *Si l'on découvre des Vaisseaux.*

Découverte de Vaisseaux.

AUSSI-TÔT qu'un Vaisseau de l'armée en aura découvert d'étrangers, il fera signal de Navire (1), & il le conservera jusqu'à ce que le Général ait répondu. Alors & sans amener le signal, il fera connoître par un signal numéraire, qui ne signifiera point autre chose en cette occasion, combien il découvre de Vaisseaux. Si le Général n'est point à portée de voir le signal, ou s'il tarde à y répondre, un des répétiteurs transmettra le signal.

Leur nombre.

(1) Pavillon 24. au perroquet d'artimon.

Signal numéraire, art. 85.

Vaisseaux François, ou amis.

Vaisseaux non reconnus ou suspects.

Si la découverte reconnoît les Vaisseaux pour François ou amis, on ne fera point d'autre signal. Mais si elle ne les reconnoît point précisément, ou s'ils lui sont suspects, le Général en sera averti par le changement de position du signal de Navire (2). Enfin si les Vaisseaux sont reconnus pour ennemis, la découverte laissant battre le signal de Navire (1), après que le Général y aura répondu, fera un signal (3) de canon avant que de faire signal de nombre.

Vaisseaux ennemis.

(2) Pavillon 24. au grand perroquet.

(3) Signal 3. canon avant le signal numéraire. art. 85.

Flotte marchande ennemie.

Vaisseaux de guerre.

Si les Vaisseaux sont reconnus pour Flotte Marchande escortée, le signal (4) de canon sera fait après le signal numéraire. Mais il sera fait un autre signal de canon (5), si c'est l'armée ennemie, ou une Escadre de Vaisseaux de guerre.

(4) Signal 3. canon en amenant le signal numéraire. art. 85.

(5) Signal 37 canon en amenant le signal numeraire. art. 85.

La découverte fera aussi connoître au Général la route & l'amure des Vaisseaux.

Dans tous les cas précédents, le Vaisseau qui a fait le premier signal, viendra rendre compte au Général, pour peu que la rencontre paroisse de conséquence.

Signaux de Route & d'Amure.

Route.	AU VENT.	Foc amené.		Artimon bordé.
	SOUS LE VENT.	Artimon cargué.		Foc bordé.
Amure.	STRIBORD.	Petit Perroquet ou petit Hunier.	HAUT	Perroquet d'artimon amené.
	BAS-BORD.	Petit Perroquet ou petit Hunier.	AMENÉ	Perroquet d'artimon haut.

55. *Si l'on découvre la Terre.*

Si un Vaiſſeau découvre la terre, il en fera auſſi-tôt le ſignal (1) au Général, & il ne l'aménera que quand il y aura été répondu.

(1) Pavillon 212.

Les Chaſſeurs forceront de voile à l'approche des terres.

Lorſque l'armée portera à terre, les Chaſſeurs croiſeront les uns en avant, les autres au vent ou ſous le vent de la route de l'armée, obſervant de ſe tenir à une diſtance telle que l'on puiſſe réciproquement appercevoir les ſignaux. Celui qui aura découvert la terre en ayant fait le ſignal, pourra faire connoître de quel côté elle lui reſte, ſoit en préſentant le cap ſur elle, ſoit par la poſition différente du ſignal de terre (2), ce qui ſera toujours beaucoup plus remarquable.

(2) Pavillon 21.

Faire connoître le relevement de la terre.

Si la terre eſt	Au vent de la route de l'armée.	Au perroquet d'artimon.
	Dans l'aire de vent de la route.	Au grand perroquet.
	Sous le vent de la route. . .	Au petit perroquet.

On pourra encore en conſervant le ſignal (1) de vûe de terre, ſe ſervir des ſignaux d'aires de vent (art. 89.) qui ne ſignifieront point autre choſe dans cette occaſion, & faire connoître par leur moyen le relevement des extrémités de la terre.

Signal 27 canon.

Faire en quelques occaſions les ſignaux de latitude & de longitude à la vûe de terre.

Les Chaſſeurs & les Vaiſſeaux de découverte qui ont vû la terre, pourront faire les ſignaux de latitude quand ils l'auront certainement reconnue, & y ajouter ceux de longitude s'il eſt néceſſaire, parce que les événements de la navigation peuvent quelquefois cauſer de grandes erreurs. Les Vaiſſeaux à vûe feront paſſer cette connoiſſance au Général, afin qu'il ait le temps d'ordonner & d'exécuter la manœuvre convenable. Le Vaiſſeau qui a reconnu la terre, viendra cependant rendre compte.

56. *Sonder, & faire connoître le fond.*

Lorsque l'armée courra à terre & dans d'autres occaſions,

(1) Pavillon 22 à pouppe.

comme lorsqu'elle croise dans un parage inconnu, ou qu'elle chasse à vûe de terre, les Vaisseaux qui voudront sonder sous voile, le pourront faire; mais si le Général fait signal à l'armée de sonder (1), elle mettra en panne.

Faire connoître que l'on a trouvé fond, & le brassiage.

Le Vaisseau qui aura trouvé fond dans quelque circonstance que ce soit, & qui voudra le faire connoître au Général, fera le signal de sonder, & indiquera en même temps le brassiage en se servant des signaux numéraires (2) dont les unités exprimeront des brasses.

(2) Ajouter un signal numéraire. art. 85.

Faire connoître la qualité du fond.

On fera connoître par les différentes positions (3) du signal de fond, quelle est la qualité de celui qu'on a trouvé.

(3) Pavillon 12.

Fond	De roc ou mauvais.	Au perroquet d'artimon.
	De sable ou vase, bon	Au grand perroquet. Signal 29. canons.
	Point de fond.	Au petit perroquet.

Faire sonder un Vaisseau.

Si le Général accompagne le signal de sonder (1) de la flamme particuliere d'un Vaisseau, il chassera en avant, & sondera dans l'aire de vent de la route de l'armée.

Flamme particuliere. Signal 1. canon.

57. *Faire passer les Vaisseaux de l'armée à pouppe du Général.*

QUAND le Général voudra faire passer les Vaisseaux de la ligne & les Frégates à sa pouppe pour leur parler, en même temps qu'il en fera le signal (1), il carguera ses basses voiles. S'il veut parler généralement à tous les Vaisseaux de l'armée compris les Bâtiments de charge, il fera de plus un signal de canon (2).

(1) Pavillon 9 à pouppe.

(2) Signal 2. canon.

Pour une Escadre.

Pour ne parler qu'à une seule Escadre ou à une Division, il mettra au mât respectif le pavillon de distinction ou la flamme qui l'indique.

Ajouter le pavillon ou la flamme de distinction.

Pour un seul Vaisseau.

Il se servira pour un seul Vaisseau de sa flamme particuliere.

Flamme particuliere. Signal 1. canon.

58. *Si un Vaiſſeau veut parler à un Commandant d'Eſcadre.*

SI un Vaiſſeau veut parler à un Commandant d'Eſcadre, il mettra en avant (1) le pavillon qui déſigne l'Eſcadre dont eſt le Général.

(1) pavillon de diſtinction d'Eſcadre au beaupré.

Le Vaiſſeau qui voudra parler, ſe ſignalera.

Le Vaiſſeau qui voudra parler, ayant quelque choſe de conſéquence à communiquer, ſi ſignalera (2); & s'il eſt preſſé, il fera un ſignal de canon, virant par la contre-marche s'il eſt de l'avant, ou forçant de voile s'il eſt de l'arriere.

(2) Flamme particuliere. Flamme de diſtinction.

Signal 2, canon.

Parler au	Général.	Pavillon blanc.
	Vice-Amiral.	Pavillon blanc & bleu.
	Contre-Amiral.	Pavillon bleu.

Les répétiteurs de l'Eſcadre ou les Frégates de répétition qui ſeront hors de la ligne depuis le Vaiſſeau qui fait le ſignal juſqu'au Général, répéteront le ſignal, afin que le Général connoiſſe plutôt quel eſt le Vaiſſeau qui veut lui parler. Chacun des répétiteurs aménera le ſignal auſſi-tôt que ce Vaiſſeau l'aura dépaſſé.

Avis de conſéquence.

Si l'armée eſt en calme, le Vaiſſeau qui veut donner un avis de conſéquence au Général, fera le ſignal précédent, & mettra un canot à la mer avec le pavillon de ſa diviſion en avant. Auſſi-tôt les répétiteurs de la ligne & le dernier Vaiſſeau de chaque diviſion entre le Vaiſſeau qui fait le ſignal & la Général, mettront un canot à la mer avec un Officier pour recevoir, & faire paſſer plus promptement au Général l'avis que le Capitaine enverra dans un paquet cacheté.

Favoriſer la manœuvre des Vaiſſeaux qui doivent parler.

Tous les Vaiſſeaux de l'armée favoriſeront par leur manœuvre le Vaiſſeau qui aura à parler au Général.

Les Chaſſeurs ſe ſerviront des mêmes ſignaux & manœuvres, lorſqu'ils auront à rendre compte au Général de ce qu'ils auront vû & reconnu.

59. *Si un Vaiſſeau veut parler à un autre qu'à un Commandant d'Eſcadre.*

(1) pavillon 1. au beaupré.

Flamme particuliere du Vaiſſeau qui veut parler.

Flamme particuliere du Vaiſſeau à qui on veut parler.

Si le Vaiſſeau à qui on veut parler, peut ou ne peut pas faire ce qu'on lui demande.

Si des raiſons eſſentielles obligent un Vaiſſeau de l'armée à parler à un autre Vaiſſeau qu'à celui du Général ou du Commandant de l'Eſcadre dont il eſt lui-même, il lui en fera un ſignal (1) auquel il joindra ſa flamme particuliere & celle de ce Vaiſſeau ; il ajoutera encore les ſignaux convenus pour exprimer ce qu'il lui demande. Et ſi celui-ci peut, ou ne peut pas le faire, il le fera connoître par les ſignaux ordinaires de conſentement ou de refus.

Les Vaiſſeaux qui veulent ſe parler obſerveront les Generaux.

Dans le cas de conſentement, l'un & l'autre Vaiſſeau obſerveront le Commandant de leur Eſcadre & le Général, que des raiſons particulières peuvent porter à leur défendre par le ſignal de refus joint à leur flamme de rompre l'ordre en ſortant de la ligne ou des colonnes, au riſque de ſe ſéparer ou de retarder la marche de l'armée. Et s'il ne leur eſt point fait de ſignal, ils manœuvreront de maniere à éviter tout reproche.

60. *Faire mettre aux Vaiſſeaux de l'armée leur Canot à la mer, pour aller au-devant des Corvettes, qui portent les ordres du Général.*

(1) pavillon 9. à pouppe.

Flamme 4. vergue d'artimon.

Lorsque l'armée étant ſous voile le Général voudra parler aux Frégates ou Corvettes de ſon armée deſtinées à porter ſes ordres aux Eſcadres, il leur en fera le ſignal par celui de paſſer à pouppe (1), auquel il ajoutera la flamme d'appel des Frégates. Et ſi le Général ne veut parler qu'à celles d'une ſeule Eſcadre ou Diviſion, il le fera connoître par le pavillon ou la flamme de diſtinction de cette Eſcadre ou Diviſion miſe au mât qui la déſigne. Il pourra encore, s'il ne veut parler qu'à une Frégate, ſe ſervir de ſa flamme particulière.

Les Frégates ou Corvettes des Eſcadres auxquelles le

ſignal s'adreſſera, le répéteront & feront route pour paſſer à pouppe du Général. Les Vaiſſeaux des Eſcadres ou Diviſions dont feront les Frégates ſignalées, mettront un canot à la mer pour aller au-devant de l'ordre, ſi elles en font le ſignal, ou celui d'ordre (2) après avoir parlé au Général; & pour être reconnues, elles mettront le pavillon de diſtinction de l'Eſcadre à laquelle elles doivent parler, ou la flamme particuliere des Vaiſſeaux que l'ordre regarde, ſi elles ne doivent point parler à une Diviſion entiere. A ce ſignal les Canots des Vaiſſeaux qui doivent recevoir l'ordre, gouverneront ſur la Frégate reſpective qui manœuvrera elle-même pour prolonger ſon Eſcadre le plus près qu'il ſe pourra, afin de ne point faire faire trop de chemin aux Canots.

(2) Flamme 1. vergue d'artimon. pavillon 26. au grand perroquet.

61. *Faire diſtribuer l'ordre de Chaloupe en Chaloupe juſqu'aux premiers Vaiſſeaux de la tête & de la queue de la ligne ou des colonnes.*

LE Général voulant faire diſtribuer ſes ordres avec diligence, & ſans ſe ſervir de Corvettes pour les porter; & en ayant fait le ſignal (1) aux Vaiſſeaux de l'armée en ligne ou en colonnes, ils mettront auſſi-tôt à la mer un Canot où ils feront embarquer un Officier qui ſe tiendra à l'échelle juſqu'à ce qu'un autre Canot ayant pavillon devant lui, ait remis l'ordre. Alors il débordera avec le pavillon devant pour aller porter l'ordre au plus prochain Vaiſſeau, & ainſi de ſuite. Et les Canots qui auront remis l'ordre, retourneront à leurs Vaiſſeaux avec pavillon à pouppe, afin d'être diſtingués des autres.

(1) pavillon 27. au grand perroquet.

Si un Vaiſſeau n'avoit point de Bâtiment à la mer, ou n'en pouvoit pas mettre par quelque raiſon que ce fût, l'Officier qui lui aura porté l'ordre, ſera toujours obligé de doubler & d'aller le porter au Vaiſſeau ſuivant. Mais à la premiere occaſion favorable le Capitaine dont eſt le Canot

qui a doublé, & celui qui n'a pu mettre le sien à la mer, seront obligés d'en rendre compte au Général.

Tous les Vaisseaux de l'armée mettront un petit pavillon à pouppe, & ils l'améneront aussi-tôt que l'Officier qui porte l'ordre, aura débordé. Ainsi le Général jugera de la diligence avec laquelle la distribution se fait, & à laquelle il est expressément enjoint aux Capitaines & aux Officiers de n'apporter aucun retardement.

Si le Général ne veut faire distribuer l'ordre qu'à une seule Escadre, il ajoutera le pavillon de distinction de cette Escadre au mât qui la désigne.

62. *Ouvrir les Paquets cachetés.*

Ordres secrets.

Le succès des opérations dépendant beaucoup du secret, les Capitaines commandants les Vaisseaux ont ordinairement des paquets cachetés à ouvrir à une certaine distance déterminée par la Cour, ou par le Général; & souvent ces paquets en renferment d'autres à ouvrir dans la suite de la campagne. Le Général fera le signal (1) d'ouvrir les premiers, lorsqu'il sera parvenu à la distance que portent ses instructions, ou lorsqu'il jugera que les circonstances de la navigation l'exigent. Les Capitaines tiendront secrets, autant qu'il se pourra, les nouveaux ordres dont ils prendront alors connoissance; & ils observeront toujours de rendre cachetés au Général les paquets qu'ils n'auront point dû ouvrir.

(1) pavillon 26. à pouppe.

63. *Signal de Ralliement.*

Les Vaisseaux conserveront toujours le dernier ordre dont on a fait le signal.

Les Vaisseaux de l'armée conserveront toujours le dernier ordre sur lequel ils ont été rangés; mais s'il arrivoit que le gros temps, le calme, la brume ou d'autres événements eussent rompu l'ordre & dispersé les Vaisseaux; aussi-tôt que le temps le permettra, & en attendant que le Général fasse les signaux d'ordre, les Vaisseaux de la ligne manœuvreront de maniere à se rallier & à se rassembler sous le pavillon de

leur Commandant, & ils se mettront chacun respectivement à lui dans la ligne du plus-près, & au rang qu'ils doivent occuper.

Les Vaisseaux qui doivent se rallier, & qui ne sont point à leur poste, manœuvreront sans mettre en panne.

(1) Pavillon blanc au grand perroquet, ou Pavillon 22 au petit perroquet.

Lorsque le Général aura fait signal de ralliement (1), ou lorsque quelque Vaisseau ne sera pas à son poste, & que le Général en aura fait le signal, les Vaisseaux que ce signal regarde, n'attendront point en panne que l'armée les ait joint s'ils sont de l'avant ou sous le vent, ou qu'elle mette elle-même en panne pour les attendre; mais ils manœuvreront pour chasser leur poste.

Le signal de ralliement suivra la point du jour.

Si à la pointe du jour l'armée est trop ouverte, ou si les Vaisseaux sont dispersés, le signal de ralliement ou du rétablissement d'ordre préviendra tous les autres mouvements.

64. *Connoître si tous les Vaisseaux de l'armée sont à leur poste, ou s'il ne manque point de Vaisseaux.*

(1) Pavillon 7. à pouppe.

LORSQUE le Général voudra savoir si les Vaisseaux de chaque Division sont à leur poste, ou s'il ne manque point de Vaisseaux dans l'armée; aussi-tôt qu'il en aura fait le signal (1), tous les Vaisseaux de l'armée mettront leur pavillon ou flamme de distinction; & si quelque Vaisseau manque ou n'est point à son poste, le Vaisseau qui le doit suivre dans l'ordre sur lequel l'armée est alors rangée, mettra la flamme particuliere de ce Vaisseau.

Les Frégates, Galiotes, Brûlots & Bâtiments de charge observeront la même chose dans leur ligne.

Les Vaisseaux qui ne seront point à leur poste seront signalés.

Les Commandants d'Escadre, après avoir laissé écouler une horloge, feront le signal numéraire qui indiquera le nombre de Vaisseaux qui leur manque, après quoi ils signaleront les Vaisseaux qui ne seront point à leur poste. Il sera observé, pour éviter la confusion, que ces signaux soient faits & transmis au Général, à commencer par la premiere division de l'avant ou du vent, & ainsi de suite jusqu'à la

queue ou à la derniere division de sous-le-vent.

Les Vaisseaux qui ne seront point à leur poste, se signaleront eux-mêmes en répétition du signal.

Cependant les Vaisseaux qui ne seront point à leur poste, & qui seront en vûe de l'armée, mettront à pouppe le pavillon de distinction de leur Escadre; ils mettront de plus au mât convenable la flamme de leur division, & ils se dénoteront encore eux-mêmes par leur flamme particuliere & distinctive qu'ils porteront en répétition du signal qui leur aura été fait de reprendre leur poste.

Pavillon de distinction de l'Escadre, mis à pouppe.

Flamme de distinction au mât de la division.

Flamme particuliere.

65. *Connoître s'il s'est joint à l'armée quelque Vaisseau étranger.*

Le grand nombre de Vaisseaux qui sont à la suite de l'armée, le peu d'attention de quelques-uns à garder leur poste, le gros temps & différents accidents troublent souvent l'ordre général, & peuvent rendre assez difficile la reconnoissance certaine de quelques Bâtiments suspects, particulièrement dans les Flottes ou convois. Le Général les connoîtra toujours, lorsqu'ayant mis quelque pavillon de fantaisie (1), les Vaisseaux de l'armée mettront le même pavillon. L'Officier Général le plus à portée de celui qui ne fera pas le même signal, lui fera donner chasse par le meilleur voilier de son Escadre, considérant toutefois la conséquence du Bâtiment.

(1) Pavillon 8, à pouppe.

On pourra connoître encore s'il s'est joint quelque Vaisseau étranger à l'armée ou dans la Flotte, en faisant le signal de se mettre chacun à son poste. Le Vaisseau qui suivra celui qui n'est pas connu, fera signal de *Navire*.

La découverte comptera au point du jour tous les Vaisseaux de l'armée.

On sera attentif à compter tous les matins les Vaisseaux de l'armée. Les Frégates de chasse & de découverte auront une attention particuliere à reconnoître les Vaisseaux qui paroissent à l'horizon, ou qui sont hors des lignes.

66.

66. *Signal de Reconnoiſſance.*

AVANT que de mettre ſous voile, le Général donnera toujours aux Capitaines de l'armée des ſignaux de reconnoiſſance qui ſeront cachetés pour n'être ouverts qu'en cas de ſéparation, & que l'on rencontre quelque Vaiſſeau qu'il eſt néceſſaire de connoître pour ami ou pour ennemi, par la maniere dont il répondra aux ſignaux faits au vent ou ſous le vent. Les ſignaux de reconnoiſſance conſiſteront pour le jour en quelque mouvement des voiles, ou en quelque pavillon ; & pour la nuit en quelques mots ſi les Vaiſſeaux paſſent à portée de la voix, ou en quelques feux ſi l'on eſt plus éloigné. Les uns & les autres pourront être changés tous les jours dans un ordre qui ſera tenu très-ſecret, pour que l'équipage qui aura vû l'uſage d'un ſignal, n'en connoiſſe pas la ſuite.

Rendez-vous, & relâche.

Le Général donnera encore aux Capitaines de l'armée un autre paquet cacheté, qui ne ſera ouvert que ſi les Vaiſſeaux ſe ſéparent, & qu'ignorant leur deſtination ils aient beſoin de ſavoir le lieu de leur relâche ou du rendez-vous de l'armée.

67. *Faire tirer un Vaiſſeau du Roi ſur un Navire étranger, qui en paſſant à portée, ne veut point parler au Général.*

L'ARMÉE étant à l'ancre ou ſous voile, ſi quelque Vaiſſeau étranger ſous voile ou à l'ancre, refuſe de parler au Général qui lui en aura fait le ſignal par un coup de canon, & que le Général faſſe enſuite ſignal de courre ſus (1) : alors le Vaiſſeau le plus à portée tirera un coup de canon à boulet en avant de ce Vaiſſeau pour le forcer de parler au Général; & ſi le Vaiſſeau étranger faiſant quelque manœuvre pour éviter de rendre compte, le Général tire un coup

(1) Pavillon 19. au perroquet d'artimon.

Un coup de canon à boulet

de canon à boulet, auſſi-tôt le Vaiſſeau auquel le Général en fera le ſignal particulier, ou celui qui ſera plus à portée de courre ſus, ſi le Général ne fait point d'autre ſignal que le précédent, coupera ſes cables s'il eſt néceſſaire, & chaſſera ledit Vaiſſeau pour le joindre, & le forcer de parler.

68. *Faire donner la remorque à un Vaiſſeau qui reſteroit de l'arriere.*

Le Général ayant des raiſons pour ne pas diminuer de voile, & attendre un Vaiſſeau qui reſte de l'arriere, & qui fait perdre du chemin à l'armée, fera un ſignal de remorque (1) qui s'adreſſera toujours au Vaiſſeau ſupérieur qui ſera alors le plus près du mauvais voilier ou du Vaiſſeau incommodé. Cependant le Général pourra déſigner par une flamme particuliere, ou par un ſignal numéraire de rang, le Vaiſſeau qu'il nomme pour donner la remorque; & alors ce Vaiſſeau répondra de la conſervation de l'autre.

Faire connoître le Vaiſſeau qui doit donner la remorque. Il répondra du Vaiſſeau remorqué.

(1) Pavillon 13. à pouppe.

Flamme particuliere, ou Signal numéraire de rang.

69. *Faire connoître à un Vaiſſeau qu'il court ſur un danger.*

On fera connoître à un Vaiſſeau qu'il court ſur un danger, en joignant au ſignal général de danger ou d'incommodité (1) la flamme de danger (2). Si le Vaiſſeau ne fait pas promptement connoître par ſa manœuvre qu'il a obſervé le ſignal, on mettra ſa flamme de diſtinction ou ſa flamme particuliere, & l'on tirera vers lui un ou deux coups de canon à boulet (3).

Echouage.

(1) Pavillon 30 au grand perroquet.

(2) Flamme 9 au grand perroquet.

(3) Flamme de diſtinction, ou flamme particuliere. Signal 1 ou 3. canon.

70. *Si un Vaiſſeau eſt incommodé ou en danger.*

Si un Vaiſſeau eſt incommodé ou en danger, il le fera connoître par un ſignal général (1) accompagné d'une flamme dont la poſition & la couleur déſigneront une eſpece diffé-

(1) Pavillon 30. au grand-perroquet.

Le Vaiſſeau incommodé ſe ſignalera.

rente d'accident. Le Vaiſſeau incommodé ſe ſignalera lui-même par ſon pavillon ou ſa flamme de diſtinction; & de plus par ſa flamme particuliere, ſi elle lui paroît néceſſaire pour être mieux reconnu.

Pavillon ou Flamme de diſtinction.

Flamme particuliere.

Diſtinction des accidents.

Ajouter au ſignal 1. Savoir,

Etambot endommagé, ou Gouvernail.	.	Flamme 4 au Perroquet d'artimon.
Poulaine endommagée	.	Flamme 4 au petit Perroquet.
Voie d'eau	.	Flamme 5 au grand Perroquet.
Mâture ou Vergue endommagée. { Artimon. . . .	.	Flamme 5 au Perroquet d'artimon.
Mâture ou Vergue endommagée. { Grand mât. . . .	.	Flamme 4 au grand Perroquet.
Mâture ou Vergue endommagée. { Miſaine.	.	Flamme 5 au petit Perroquet.
Mâture ou Vergue endommagée. { Beaupré.	.	Flamme 6 au petit Perroquet.
Si le Vaiſſeau chaſſe ſur ſes ancres. .	.	Flamme 6 au Perroquet d'artimon.
Si le Vaiſſeau touche, ou s'il eſt échoué.	.	Flamme 6 au grand Perroquet.
Feu ou Incendie.	.	Flamme 7 au grand Perroquet.

Si en entrant dans un port, ou étant près de terre ou des écueils, un Vaiſſeau ſe trouve en danger par le calme ou par quelque autre accident, il fera les mêmes ſignaux que s'il chaſſoit.

Accident de conſéquence. Danger évident.

Si l'accident, tel qu'il ſoit, eſt de grande conſéquence, le Vaiſſeau incommodé en fera auſſi-tôt un ſignal de canon (2); & ſi le danger eſt évident, le Vaiſſeau tirera un coup de canon toutes les demi-heures juſqu'à ce qu'il ait reçu du ſecours.

(2) Signal 28, 35. canon.

Un coup de canon toutes les demi-heures.

Secourir les Vaiſſeaux incommodés ou en danger.

Dans tous les cas précédents, les ſix Vaiſſeaux qui feront les plus proches du Vaiſſeau en danger, lui enverront auſſi-tôt leurs Chaloupes pour le ſecourir de quelque maniere que ce ſoit.

Les différents accidents étant déſignés par les ſignaux, les Vaiſſeaux qui détacheront leurs chaloupes, enverront les Charpentiers, Calfats, Outils, Manœuvres, & généralement tout ce qu'ils ſoupçonneront néceſſaire pour rémédier à l'accident.

Le ſignal d'incommodité ſera fait avant la nuit.

Les Vaiſſeaux incommodés n'attendront point la nuit pour en faire le ſignal, à moins qu'un accident de conſéquence ne leur arrive dans ce temps. S'ils ſont ſous voile, ils feront ce qu'ils pourront pour ſuivre, & ne point

faire attendre l'armée jusqu'à ce qu'on leur ait donné du secours.

Chaloupe en danger. Lorsqu'une Chaloupe sera en danger, elle le fera connoître par un pavillon au bout de son antenne, & le Vaisseau le plus à portée y enverra le secours qu'il jugera convenir à la circonstance.

71. *Faire promptement porter le secours.*

UN Vaisseau ayant fait signal d'incommodité, & le Général ayant fait en réponse celui de porter promptement le secours (1), les Vaisseaux de sa division, ou plutôt les six Vaisseaux le plus à portée lui enverront aussi-tôt leurs Chaloupes avec tout ce que l'accident désigné paroît exiger, à peine de répondre des suites de l'accident, si le secours retarde.

(1) Pavillon 25. au petit perroquet.

72. *Si un Vaisseau a besoin de relâcher.*

AUCUN Vaisseau ne relâchera sans la permission du Général de l'armée ou du Commandant de l'Escadre dont il est, que par une nécessité absolue, puisqu'il est probable qu'il aura toujours le temps de parler à son Commandant, s'il présume avoir celui de faire sa route pour se rendre dans un port. Dans le cas où un Vaisseau aura besoin de relâcher, sans pouvoir parler au Général, il fera signal d'incommodité (1), & il y joindra toujours un signal de canon. Il se signalera en même temps pour se faire reconnoître.

(1) Pavillon 30 au petit perroquet.

Signal 1. canon.

Si le Vaisseau incommodé a besoin d'un Vaisseau pour l'escorter. S'il a besoin que le Commandant détache un Vaisseau pour le suivre, il en fera un signal (2) différent du précédent.

(2) Pavillon de pouppe.

Signal 3. canon.

73. *Détacher un Vaisseau pour escorter celui qui est incommodé.*

UN Vaisseau incommodé ayant fait connoître au Général qu'il est forcé de relâcher, & qu'il a besoin d'escorte, & le

Général ayant répondu au ſignal d'incommodité (1), le Vaiſſeau dont le Général mettra en même temps la flamme particuliere, ou qu'il déſignera par ſon rang en faiſant un ſignal numéraire qui ne ſignifiera point autre choſe en cette occaſion, ſera averti qu'il eſt détaché pour ſuivre le Vaiſſeau incommodé, le ſecourir en tout, & ne le point abandonner. Le Vaiſſeau détaché ſe ſignalera lui-même (2) en ſortant de la ligne ou des colonnes.

(1) Pavillon 30 au petit perroquet.

Flamme particuliere, ou Signal numéraire de rang.

(2) Pavillon de pouppe, un coup de canon. Flamme particuliere, ou Signal de rang.

Le Vaiſſeau qui eſcorte doit ſe tenir au vent.

Le Vaiſſeau détaché eſt averti que ce ſera celui qui eſt incommodé, qui réglera la route & la marche. Et il obſervera de le conſerver toujours ſous ſon écoute, & de ſe tenir au vent (3).

(3) V. art. 190.

74. *Permettre de relâcher, & avertir de relâcher où l'on voudra.*

LES événements de la navigation ne mettent gueres dans le cas de relâche forcée que les ſeuls Vaiſſeaux démâtés ou qui font beaucoup d'eau; & c'eſt à eux ſeuls auſſi que le choix de la relâche peut être permis, lorſqu'en même temps l'éloignement des ports indiqués dans les ordres ſecrets ne laiſſe pas eſpérer de les joindre.

Si le Général permet ſimplement à un Vaiſſeau incommodé de relâcher dans un des ports nommés, il le fera connoître en répondant à ſa demande par un ſignal d'approbation ou de conſentement (1). Et s'il lui accorde le choix de la relâche, il lui en fera un ſignal particulier (2).

(1) Pavillon 28. au grand perroquet.

(2) pavillon 24. au petit perroquet.

Si une armée a été battue & déſemparée par la tempête ſans eſpérance de pouvoir la réunir en corps ou de remédier aux accidents pendant la navigation; & parce que l'on pourroit auſſi en continuant la route en corps d'armée rencontrer un ennemi ſupérieur qui acheveroit de la détruire, & qu'il paroît enfin plus avantageux au Général, pour en ſauver les débris, de permettre une relâche libre, il en accompagnera le ſignal (2) de celui d'exécution particuliere (3) pour toute l'armée. Alors tous les Vaiſſeaux ſe rangeront,

(3) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

autant qu'ils le pourront, sous leurs pavillons, & ceux qui relâcheront avec eux dans les ports permis, répondront mieux aux intentions du Général.

Séparer l'armée, & détacher une Escadre ou un seul Vaisseau.

Dans les cas où le Général voudra que l'armée se sépare pour que les Vaisseaux nommés pour naviguer seuls ou de compagnie fassent librement leur route, il le fera connoître par le signal général de relâche (2), qui ne signifiera alors que séparation. Si le signal ne doit s'adresser qu'à une seule Escadre détachée, il sera accompagné de celui d'exécution particuliere mis au mât qui indique l'Escadre; & d'une flamme particuliere, ou d'un signal de rang, si la séparation ne regarde qu'un seul Vaisseau.

75. *Demander permission d'envoyer à terre, ou à bord d'un Bâtiment qui n'est pas de l'Armée.*

Les Vaisseaux de l'armée qui voudront envoyer à terre à une côte étrangere (1) ou à bord d'un Bâtiment (2) qui ne sera pas de l'armée, en demanderont la permission au Général, qui leur répondra par un signal de consentement ou de refus (3). Les Canots ou Chaloupes qui déborderont, auront un Officier & un Garde de la Marine pour les commander, & ils se conformeront à ce qui est prescrit à l'article 20 ci-dessus.

(1) Pavillon 7 au beaupre.
(2) Pavillon 8 au beaupre.

(3) Pavillon 28. au grand ou au petit perroquet. art. 8. 81.

76. *Permettre aux Vaisseaux de l'Armée d'envoyer à terre ou à bord d'un Bâtiment qui n'est point de l'Armée.*

Lorsque le Général voudra permettre aux Vaisseaux de l'armée d'envoyer à terre (1) ou à bord de quelque Bâtiment (2) qui ne sera pas de l'armée, & qu'il ne leur aura point fait savoir à l'ordre, il le leur fera connoître par un signal (1 ou 2) qu'il accompagnera du signal d'exécution particuliere mis au lieu qui désignera toute l'armée, ou une

(1) Pavillon 7. au beaupre.
(2) pavillon 8. au beaupre.

feule Efcadre fi la permiffion ne regarde qu'une Efcadre. Une flamme particuliere fera connoître que la permiffion n'eft que pour un feul Vaiffeau. Les Chaloupes au furplus fe conformeront à l'ordre prefcrit article 20 ci-deffus.

77. *Avertiffement général de mouvement.*

LORSQUE le Général voudra faire faire un mouvement à l'armée, il la préviendra toujours par quelque fignal (1), afin que par la diftribution des équipages fur les manœuvres, & par l'attention des Capitaines, le mouvement foit exécuté avec le plus d'ordre, de promptitude & de précifion qu'il fera poffible. Ce fignal d'avertiffement regardera toujours toute l'armée. Cependant, lorfqu'il y aura quelque changement d'Efcadre à exécuter dans le mouvement, le fignal fera fait quelquefois par le feul changement de pofition des pavillons de diftinction des Généraux, mis aux mâts qui indiqueront les poftes que leur Efcadre doit occuper; & fi l'avertiffement n'a aucun changement de pofte pour objet, & qu'il regarde feulement le mouvement particulier d'un corps, le fignal lui en fera fait par fon pavillon de diftinction ou par celui d'exécution particuliere mis au mât qui défigne cette Efcadre.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

Le fignal de mouvement préviendra, autant qu'il fe pourra, l'heure des repas de l'équipage, afin qu'ils ne foient point interrompus par les manœuvres.

Remarque fur les Signaux de mouvement.

QUOIQUE l'armée ait été prévenue que les mâts défignent les Efcadres, de même que la vergue d'artimon regarde toute l'armée (art. 3.), de forte que les fignaux faits dans une de ces pofitions, s'adreffent à un des trois corps refpectifs ou à l'armée entiere, cela ne doit s'entendre cependant que des mouvemens ou évolutions auxquels on a appliqué l'ufage des premiers pavillons de la table; car dans

toute autre circonſtance les ſignaux, en quelque endroit qu'ils ſoient faits, regarderont toute l'armée, ſi le Général n'y ajoute point quelque ſignal particulier.

78. *Avertiſſement d'exécution particuliere de mouvement.*

Les évolutions à exécuter exigeant très-ſouvent que chacun des trois corps de l'armée faſſe un mouvement différent, dont le Général ne pourroit pas marquer tous les temps, ſoit parce que les circonſtances ne lui permettront pas d'en obſerver le moment précis, ſoit à cauſe qu'il veut éviter la confuſion ou la multiplicité des ſignaux; il fera connoître alors aux Commandants qu'il les charge perſonnellement des ſignaux qui regardent les mouvements de leur Eſcadre, en leur faiſant le ſignal d'exécution particuliere (1); & ceux que ce ſignal regarde l'ayant répété, feront enſuite les différents ſignaux que le mouvement de leur Eſcadre exige.

(1) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

Si le Général veut qu'un ſeul Commandant d'Eſcadre faſſe les ſignaux du mouvement que ſon Eſcadre doit faire, il le lui fera connoître par le ſignal d'exécution particuliere (2) mis au mât qui indique l'Eſcadre, ou qui en porte alors le pavillon de diſtinction.

(2) Pavillon. 2

Pour une ſeule Eſcadre	Avant garde......	Au petit perroquet.
	Corps de bataille..	Au grand perroquet.
	Arriere garde.....	Au perroquet d'artimon.

Ainſi le Général voulant faire exécuter à deux Eſcadres un mouvement commun, fera premièrement ſignal d'exécution particuliere (2) à celui des trois corps qui doit manœuvrer ſéparément; & les ſignaux généraux qu'il fera enſuite regarderont les deux autres corps qui auront à évoluer enſemble.

Les Eſcadres ſont encore averties, que dans le cas d'exécution particuliere, elles doivent faire uniquement attention aux ſignaux de leur Commandant, quoique celui-ci & les

répétiteurs

répétiteurs généraux doivent toujours obſerver ceux du Général.

79. *Avertiſſement particulier.*

LORSQUE le Général, au-lieu d'employer le ſignal ordinaire d'exécution particuliere, mettra au mât qui déſigne le poſte d'une Eſcadre, le pavillon de diſtinction de cette Eſcadre, les ſignaux qui ſeront faits ſous ce pavillon dans les cas de manœuvre expliqués dans le livre des ſignaux, ou qui ſeront faits ailleurs, tandis que ce pavillon mis extraordinairement reſtera hiſſé, regarderont ladite Eſcadre ſeule; parce que lorſque le Général aura voulu ſimplement avertir quelque Eſcadre de ſon changement de poſte par le changement de poſition de ſon pavillon de diſtinction, il ſera enſuite amené lorſqu'on y aura répondu, & lorſque le mouvement général ou l'évolution s'exécutera.

De même; lorſque le Général accompagnera un ſignal d'une flamme, le ſignal, comme on l'a déja dû appercevoir ci-devant, s'adreſſera en général au Vaiſſeau, ou à ceux que la flamme déſigne: (art. 28).

80. *Perſiſter; ou Signal de confirmation d'ordre.*

QUOIQUE le Général ſe ſerve ordinairement d'un coup de canon pour avertir de faire attention au ſignal (art. 29), il emploiera auſſi quelquefois un pavillon (1) particulier pour faire connoître plus abſolument qu'il perſiſte dans l'ordre qu'il a donné par le ſignal précédent, & qu'il le confirme. Ainſi, par exemple, le Général ayant fait ſignal à un Vaiſſeau d'abandonner la chaſſe; ſi le chaſſeur fait celui de pourſuite, pour demander à la continuer, & que le Général lui réponde par celui de perſiſter ou de confirmation d'ordre, le chaſſeur obéira auſſitôt en levant chaſſe.

(1) Pavillon 28. au perroquet d'artimon.

V

81. *Approuver, ou consentir.*

UN VAISSEAU de l'armée ayant fait au Général un signal qui suppose une demande, comme de chasser ou de reconnoître un Vaisseau, d'aborder l'ennemi, de relâcher, &c. si le Général lui en accorde la permission, il le lui fera connoître par un signal (1) d'approbation ou de consentement.

(1) Pavillon 28. au grand perroquet.

82. *Refuser.*

DANS tous les cas où le Général n'acquiescera point à la demande dont on lui aura fait le signal, il le fera connoître, soit en confirmant l'ordre contraire, s'il l'a déja donné, soit par un signal (1) de refus; & le Vaisseau auquel il aura été fait, sera obligé de s'y conformer.

(1) Pavillon 28 au petit perroquet.

83. *Faire connoître que l'on a apperçu le Signal.*

LE GÉNÉRAL & les Vaisseaux de l'armée feront connoître qu'ils ont apperçu le signal qui s'adresse à eux, par un pavillon (1) destiné à cette sorte de réponse; si la conséquence du signal ne demande pas qu'il soit expressément répété pour ne laisser aucun doute à son égard, ou sur son exécution, dont au surplus le Vaisseau qui aura répondu simplement au Général par le pavillon (1) de signal apperçu, sera plus particulièrement comptable, parce que le Général n'aura pas pu relever sa méprise, s'il s'est trompé à l'expression du signal d'ordre ou de mouvement qu'il lui aura fait.

(1) Pavillon 28 à la vergue d'artimon.

84. *Faire connoître au Général que l'on ne peut pas exécuter l'ordre.*

QUEL que soit le signal que fasse le Général, si le

Vaiſſeau auquel il s'adreſſe, ne peut abſolument pas exécuter l'ordre qu'il exprime, ce dont il ſera obligé de rendre compte au Général à la premiere occaſion, il le lui fera connoître par un ſignal (1) d'impoſſibilité d'exécuter.

(1) Pavillon 25. au grand perroquet.

85. *Avertiſſement de Signal numéraire.*

LORSQUE le Général voudra que l'armée faſſe attention à un article particulier du livre des ſignaux qui exprime un ordre, ou qu'elle exécute l'évolution ou le mouvement de cet article ſans employer les ſignaux ordinaires, il le lui fera connoître par le pavillon d'avertiſſement (1) de ſignal numéraire; & l'armée ſera alors prévenue que les pavillons qui ſeront mis immédiatement après l'avertiſſement, perdant pour ce moment leur premiere ſignification, exprimeront dans cette circonſtance des nombres qui déſigneront l'article des ſignaux que le Général veut indiquer.

(1) Pavillon 1 à la vergue d'artimon.

Le Général amenera le ſignal d'avertiſſement, quand on y aura répondu, & il tirera quelques coups de canon, pour faire donner attention au ſignal numéraire.

Signal, 1. 2 ou 63. canon, en commençant le ſignal numéraire.

On obſervera que dans l'uſage des pavillons numéraires, chacun des trois pavillons, dont le numéro eſt porté ſur la même ligne de la table ſuivante, pourra exprimer indifféremment des unités, des dizaines ou des centaines, ce qui dépendra du mât auquel il ſera mis; ainſi, par exemple, le pavillon n°. 5, qui exprimera cinq unités, étant mis au perroquet d'artimon, vaudra cinq dizaines au grand perroquet, & cinq centaines au petit perroquet; de même les pavillons n°. 14 & 23 de la même ligne. Cette liberté d'expreſſion peut avoir ſon utilité dans pluſieurs occaſions.

On remarquera encore, que ſi l'on n'emploie pour les ſignaux numéraires que les neuf premiers pavillons, alors on ſera néceſſité à faire le ſignal ſucceſſivement & par parties toutes les fois qu'un même chiffre ſera répété dans le nombre à exprimer; mais ſi l'on préfere d'employer un nombre ſuffiſant de pavillons, on pourra toujours exprimer tout

d'un coup beaucoup plus de nombres que les circonstances ordinaires du service ne le peuvent exiger.

Exemple de Nombre.

Le Général voulant exprimer le nombre 202, se servira de deux des pavillons 2, 11 ou 20, dont il mettra indifféremment l'un au perroquet d'artimon, & l'autre au petit perroquet, ne mettant point de pavillon au grand perroquet, à cause du zéro qui occupe la place des dizaines dans ce nombre. Si le Général ne vouloit employer que neuf pavillons, il seroit obligé de faire en deux fois ce signal, & en trois fois s'il eût eu 222 à exprimer.

TABLE des Signaux numéraires.

N°. des Pavillons.				Valeur des Pavillons.
1.	10.	19.		1.
2.	11.	20.		2.
3.	12.	21.		3.
4.	13.	22.	Unités au Perroquet d'artimon.	4.
5.	14.	23.	Dizaines au grand Perroquet.	5.
6.	15.	24.	Centaines au petit Perroquet.	6.
7.	16.	25.		7.
8.	17.	26.		8.
9.	18.	27.		9.

86. *Faire exécuter les temps d'un mouvement dont l'article a été indiqué numérairement.*

Lorsque le Général aura fait connoître à son armée quel est l'article des signaux dont il veut quelle exécute l'ordre ou le mouvement, alors les Commandants que le signal général ou particulier regarde, se serviront indifféremment de tels pavillons qu'ils voudront, pour marquer les temps différents de l'évolution ou du mouvement. Ainsi l'évolution ayant, par exemple, 4 ou 5 temps, deux pavillons quelconques, alternativement placés en quelque

endroit apparent que ce ſoit, marqueront chacun de ces temps ſucceſſifs, ce qui ſimplifie extrêmement les ſignaux.

87. *Faire ſignal de Latitude & de Longitude.*

LE GÉNÉRAL voulant ſavoir par quelle latitude & par quelle longitude ſe font les Vaiſſeaux de l'armée, il en fera le ſignal (1) d'avertiſſement, qu'il accompagnera du pavillon d'exécution particuliere, ou de celui de diſtinction d'une Eſcadre, ou enfin de la flamme particuliere d'un Vaiſſeau, ſelon qu'il voudra ſavoir le point d'un Officier Général ou d'un ſeul Vaiſſeau. Si le Général fait ſimplement ſignal de communiquer le point, ſans autre pavillon ou flamme; alors les Généraux ou Commandants d'Eſcadre & les Chefs de Diviſion des mêmes Eſcadres répondront au ſignal ſucceſſivement & ſuivant leur rang dans l'ordre qui ſera alors obſervé, en commençant de la tête juſqu'à l'Eſcadre du Général, & enſuite venant de la queue juſqu'à la même Eſcadre ſi l'armée eſt en ligne; ou bien de la tête à la queue de la colonne du Vice-Amiral, & puis de la tête à la queue de la colonne du Contre-Amiral, ſi l'armée eſt en ordre de marche ſur trois colonnes: le Chef de Diviſion de l'avant du Général & celui de l'arriere répondront enſuite au ſignal.

Faire connoître le point.

(1) Pavillon 1, au perroquet d'artimon.

Les pavillons numéraires ſerviront alors à marquer la latitude & la longitude, obſervant, pour diſtinguer l'une de l'autre, de laiſſer battre le ſignal d'avertiſſement (1) pendant que l'on fera le ſignal numéraire des degrés de latitude, & de l'amener quand on fera immédiatement après celui des minutes. A l'égard de la longitude, le ſignal d'avertiſſement (1) ayant été amené, il ſera hiſſé une flamme (2) qui battra pendant que l'on fera le ſignal numéraire des degrés; & elle ſera amenée pendant que l'on exprimera les minutes.

Latitude.

Longitude.

(2) Flamme 9 à la vergue d'artimon.

Les Vaiſſeaux de l'armée ſeront prévenus que la longitude dont on fera le ſignal, ſera toujours rapportée au méridien de Paris, de même que celle des points que les Vaiſſeaux ſe communiqueront.

La longitude ſera toujours rapportée au Méridien de Paris.

88. *Faire connoître que l'on a eu hauteur.*

SI DANS un temps novufte, & après avoir été pluſieurs jours ſans voir le ſoleil, un Vaiſſeau profitant d'un rayon paſſager a pû prendre hauteur, ayant lieu de croire que le Général ne l'a point obſervée, & voulant le lui faire connoître, il mettra le pavillon (1) d'avertiſſement de latitude, & il en fera le ſignal numéraire auſſi-tôt que le Général aura répondu à l'avertiſſement.

(1) Pavillon 1. au perroquet d'artimon.

89. *Avertiſſement de fauſſe Route.*

LE GÉNÉRAL ayant réſolu de faire fauſſe route pendant la nuit, ſoit que l'armée ſoit chaſſée par une force ſupérieure, ſoit qu'elle ait été découverte par les chaſſeurs de l'ennemi à qui elle veut dérober ſa marche, ou par des Vaiſſeaux qui pourroient lui en donner des nouvelles, il préviendra l'armée de ſon deſſein par le pavillon de fauſſe route (1).

(1) Pavillon 1. au petit perroquet.

Ecrire les ſignaux de fauſſe route, lorſque le Général les fera.

Les Capitaines, auſſi-tôt que ce ſignal aura été fait, porteront une grande attention aux ſignaux qui doivent ſuivre, & par leſquels le Général leur fera connoître l'aire de vent ſur lequel il faudra courir, & le nombre d'horloges qu'il faudra ſuivre chaque route. Ils feront écrire ces ſignaux à meſure qu'ils ſeront faits.

Avertiſſement ſur le changement de vent dans les fauſſes routes.

L'armée ſera prévenue que ſi les vents refuſent pendant la nuit, l'aire de vent de la route déterminée pour chaque eſpace de temps, ſera toujours celui qui différera le moins ou qui approchera le plus de l'aire de vent qui avoit été fixé, relativement au vent qui ſouffloit lorſqu'on a fait le ſignal. Ainſi, par exemple, ſi le vent étoit Nord alors, que l'on eût dû faire l'Eſt à une certaine heure de la nuit, & que les vents fuſſent venus au *NE*, on fera l'*ESE*, parce que l'*ESE* eſt l'aire de vent qui approche le plus de l'*E* relativement au *N* qui ſouffloit lors du ſignal. Et ſi les vents

étoient venus à l'Est, on fera le *NNE*, parce que cet aire de vent est celui qui approche le plus de l'*E* relativement au vent de *N*. Cependant, crainte de séparation, le Général pourra toujours, s'il le juge à propos, lorsque les vents viendront beaucoup de l'avant, faire connoître de nuit les aires de vent de fausse route qu'il voudra que l'on suive (art. 286).

Horloge de fausse route.

On suppose qu'il y a dans chaque Vaisseau une horloge marquée pour la fausse route, dont la durée vérifiée avant le départ, sera parfaitement égale à celle de l'horloge du Général.

Signaux d'aires de vent.

Pour exprimer les 32 aires de vent, on se servira des huit premiers pavillons numéraires posés dans l'ordre suivant.

TABLE des Signaux d'aire de vent.

PAVILLONS NUMÉRAIRES.	A la Vergue d'artimon.	Au Perroquet d'artimon.	Au grand Perroquet.	Au petit Perroquet.
1	N	E	S	O
2	N¼NE	E¼SE	S¼SO	O¼NO
3	NNE	ESE	SSO	ONO
4	NE¼N	SE¼E	SO¼S	NO¼O
5	NE	SE	SO	NO
6	NE¼E	SE¼S	SO¼O	NO¼N
7	ENE	SSE	OSO	NNO
8	E¼NE	S¼SE	O¼SO	N¼NO

Nota. *On n'a point porté dans la Table des Signaux de Pavillon, ceux des aires de vent de cette page.*

Faire connoître combien de tems l'armée doit suivre chaque aire de vent de fausse route.

Les Capitaines sont avertis que les pavillons précédents mis, pendant que celui de fausse route sera hissé ou immédiatement après, ne signifieront rien autre chose que l'aire de vent sur lequel l'armée doit courir ; & le Général leur fera connoître en même-temps, par le nombre des coups de canon, combien d'heures ou de deux horloges on doit suivre chaque route.

SAVOIR:

2 Horloges *ou* une heure.	1 coup de canon.
4 Horloges *ou* deux heures.	2 coups de canon.
6 Horloges *ou* trois heures.	3 coups de canon.
8 Horloges *ou* quatre heures	4 coups de canon.

Si le Général a des raiſons de ne point tirer de canon, alors il ſe ſervira des pavillons numéraires de la ſeconde ou de la troiſieme colonne de l'article 85, pour indiquer le nombre d'horloges qu'il voudra courir à la route que le pavillon d'aire de vent fera connoître en ce même moment; & ces derniers pavillons numéraires ne ſignifieront point autre choſe dans cette circonſtance.

L'armée prévenue de fauſſe route aura attention à marcher le plus ſerré qu'il ſera poſſible, afin que les Vaiſſeaux s'obſervent & ſe conſervent mieux.

Lorſque le Général voudra commencer la fauſſe route, il le fera connoître (2), & auſſi-tôt les Vaiſſeaux tournant l'horloge de fauſſe route, mettront le cap à l'aire de vent indiqué.

(2) Voyez les articles des Signaux de Nuit, art. 286, 287; & Signaux de Brume, art. 329.

III. SECTION.

Des Signaux de mouillage, & d'appareiller.

90. *Avertir qu'on va chercher un Mouillage.*

E. 109. 110. F. 131. 132. LORSQUE le Général ſera dans l'intention d'aller chercher un mouillage, il en préviendra l'armée (1), afin que les Vaiſſeaux aient le temps de parer leurs ancres, & de ſe diſpoſer en tout à cette manœuvre.

(1) Pavillon 29. au grand perroquet. Sign. 32, canon.

91. *Faire mouiller tous les Vaiſſeaux ſans avertir.*

CE N'EST gueres que dans des circonſtances extraordinaires que le Général ſe déterminera à faire mouiller l'armée ſans l'avoir auparavant prévenue. Si l'ordre eſt preſſant, le Général en accompagnera le ſignal (1) de quelques

(1) Pavillon 29. au petit perroquet. Signal 2. canon.

ques coups de canon, & les Vaiſſeaux le plutôt parés mouilleront les premiers, obſervant cependant, de même que ceux qui les ſuivent, de manœuvrer de maniere à éviter tout accident.

92. *Mouiller: Affourcher.*

Mouiller en ordre. E. 109. 110. F. 131. 132.

LORSQUE le Général voudra faire mouiller l'armée, il fera premièrement ſignal de l'ordre ſur lequel il veut que l'armée ſoit rangée; il mettra enſuite le ſignal de mouillage (1), & ce ſignal ſeul ſera pour ne mouiller qu'une ancre.

Mouiller une ſeule ancre.

(1) Pavillon 29 au grand perroquet.

Affourcher avec un grelin.

S'il veut faire affourcher avec une ancre à jet, il ajoutera une flamme (2) au ſignal précédent.

(2) Flamme 7. au perroquet d'artimon.

Affourcher une groſſe ancre.

Et s'il veut que les Vaiſſeaux affourchent avec une groſſe ancre, il le fera connoître par un autre ſignal (3).

(3) Flamme 7. au petit perroquet.

Faire connoître l'aire de vent ſur lequel la ligne ou les colonnes doivent mouiller.

Le Général fera connoître ſur quel aire de vent les Vaiſſeaux de chaque Eſcadre doivent être rangés les uns à l'égard des autres, en accompagnant le pavillon de mouillage (4) de celui d'un des aires de vent de la fauſſe route (Art. 89.) Ainſi le pavillon du *N*, par exemple, ou celui du *S* pris indifféremment, marqueront que la ligne des Vaiſſeaux ou des colonnes doit être *N* & *S*.

(4) Pavillon 29 au grand perroquet. Pavillon d'aire de vent, art. 89.

Faire connoître l'aire de vent d'affourche.

Le Général ſe ſervira également d'un des pavillons d'aire de vent, pour faire connoître celui de l'affourche; mais en ce cas le ſignal d'affourche (5) reſtera battant pour diſtinguer ce ſignal du précédent (4).

(5) Flamme 7. au petit perroquet, ou au perroquet d'artimon.

Mouiller ſans ordre.

Si l'armée eſt ſans ordre lorſque le Général fera le ſignal de mouillage, & que le Général ne juge point à propos de rétablir l'ordre; ce qu'il feroit connoître par un ſignal d'ordre, ce ſera une marque qu'il permet aux Vaiſſeaux de mouiller ſans en obſerver régulièrement aucun. Cependant les Vaiſſeaux de chaque Eſcadre obſerveront de mouiller, autant qu'il ſe pourra, par diviſions, & à peu de diſtance du Commandant de l'Eſcadre dont ils ſont partie, afin que la communication des ordres à donner pendant le ſéjour à l'ancre ſoit

Pavillon d'aire de vent, art. 89.

plus facile, & que les Vaiſſeaux puiſſent, avec moins de confuſion, reprendre leur poſte en appareillant. En général, dans les cas où l'armée mouillera ſans être en ordre, les circonſtances ne permettant pas à l'armée de l'établir; les Capitaines moins anciens, & ceux qui commandent de moins gros Vaiſſeaux, ne feront point difficulté de laiſſer paſſer devant eux les Capitaines plus anciens qui ſeront à portée de la voix, & qu'ils pourroient embarraſſer par leur manœuvre, ou en prenant le mouillage des gros Vaiſſeaux.

93. *Signal de Partance.*

Lorsque le Général aura réſolu de mettre ſous voile, il en fera le ſignal à l'armée (1), afin qu'elle s'y diſpoſe. Tous les Vaiſſeaux de l'armée feront la même manœuvre; & ſi quelque Vaiſſeau n'eſt pas prêt, le Capitaine qui le commande enverra auſſi-tôt un Officier au Commandant de l'Eſcadre pour lui en rendre compte, & prendre ſes ordres.

(1) Le petit hunier deſſerré, tous les Vaiſſeaux; le Commandant ſeul, un coup de canon.

Il eſt du devoir de chaque Capitaine d'apporter beaucoup de diligence pour profiter du moment d'appareiller, & de donner des ordres ſi précis dans ſon Vaiſſeau, qu'il ne ſoit point obligé d'attendre ſes Chaloupes, ni perſonne de ſon équipage, lorſqu'il ſera queſtion de mettre ſous voiles.

94. *Déſaffourcher.*

Lorsque le Général voudra que l'armée déſaffourche, & qu'il en aura fait le ſignal (1), ils s'y prépareront ſans différer; & ils obſerveront de manœuvrer de maniere qu'en évitant au vent ou au courant, ils n'embarraſſent aucun Vaiſſeau.

(1) Pavillon 29. à pouppe.

95. *Raffourcher.*

SI LE GÉNÉRAL par changement de vent, ou par quelques raifons particulieres, juge à propos de faire raffourcher les Vaiffeaux qui avoient défaffourché, il fe fervira du fignal (1) d'affourcher de l'article 92.

(1) Flamme 7. au perroquet d'artimon, ou au petit perroquet.

96. *Virer à pic, & Appareiller.*

Virer à pic. QUAND le Général voudra que l'armée fe mette à pic, il en fera le fignal (1) en bordant en même temps l'artimon. Alors chaque Vaiffeau bordera fon artimon en commençant à virer, pour que le Général connoiffe le moment où chacun exécute cette manœuvre. Mais aucun ne mettra fous voile a-

Appareiller. vant le fignal d'appareiller (2). Alors ils obferveront que fi le Général ne fait aucun fignal d'ordre de marche, les Vaiffeaux qui feront plus à portée d'appareiller, mettront les premiers fous voile pour laiffer aux autres la liberté de manœuvrer fans rifque. Cependant ceux qui auront appareillé les premiers, manœuvreront convenablement pour ne point s'éloigner de l'armée, & fe mettre, le plus promptement qu'il fe pourra, chacun dans fa Divifion & à fon pofte, du moins à peu de diftance du Général, fous le Pavillon duquel il doit fe ranger dans tous les ordres.

(1) Pavillon 19 à la vergue d'artimon.

Border l'artimon.

(2) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

Signal 12 canon.

97. *Faire connoître à l'Armée de quel Bord le Général veut Abattre.*

L'ARMÉE étant mouillée en ordre, fi le Général, en la faifant appareiller toute, ou une feule Efcadre, veut que les Vaiffeaux abattent à ftribord, il en pourra faire un fignal de canon avec celui d'appareiller (2); mais s'il veut qu'ils abattent à bas-bord, il en fera un fignal particulier (1).

(1) Pavillon 10. à pouppe.

Signal 9 canon.

(2) Pavillon 3. vergue d'artimon.

Signal 5 canon.

98. *Faire couper les Cables, ou les filer par le bout.*

Couper les cables.

SI LE GÉNÉRAL ſe trouvant obligé d'appareiller dans une occaſion qui ne permet aucun retardement, veut faire couper les cables à tous les Vaiſſeaux de l'armée, il fera d'abord le ſignal d'appareiller (1) pour ſervir d'avertiſſement. Et il mettra immédiatement après le ſignal (2) de couper, faiſant un ſignal de canon en hiſſant chaque pavillon. Les Capitaines redoubleront d'attention dans cette circonſtance, afin d'appareiller ſans s'aborder réciproquement.

(1) Pavillon 3. à la vergue d'artimon. Signal 12. canon.

(2) Pavillon 11. à pouppe. Signal 12. canon.

Filer les cables par le bout. Laiſſer une bouée.

Si le Général prévoit qu'il pourra revenir au mouillage, alors s'il prend le parti de filer le cable par le bout (3), il y ſera laiſſé une bouée indépendamment de celle qui ſera ſur l'ancre.

(3) Pavillon 15. à pouppe.

99. *Faire appareiller les meilleurs Voiliers.*

Voiliers d'une Eſcadre.

LE GÉNÉRAL voulant faire appareiller les meilleurs voiliers de l'armée pour donner chaſſe, les ſeuls Vaiſſeaux nommés précédemment à cet effet, prendront pour eux le ſignal (1), & les Chaſſeurs ne perdront pas un moment pour mettre promptement ſous voile. Si le Général accompagne le ſignal du pavillon d'exécution particuliere ou d'une flamme de ſignalement, les ſeuls Vaiſſeaux déſignés appareilleront. Ils couperont leurs cables ou les fileront par le bout, ſi le Général en fait le ſignal comme dans l'article précédent.

(1) Pavillon 29. au perroquet d'artimon. Signal 12. canon.

100. *Faire embarquer les Chaloupes.*

Couper ou filer les cables. Laiſſer une bouée.

LORSQUE le Général voudra faire embarquer les Chaloupes & Canots, ſoit à l'ancre, ſoit à la voile; les Vaiſſeaux exécuteront cette manœuvre auſſi-tôt que le ſignal (1) en aura été fait.

(1) Pavillon 25. à pouppe.

Les Chaloupes seront à la remorque, les Vaisseaux mettant sous voile.

Les Capitaines sont avertis de ne point permettre à leurs Chaloupes ou Canots de naviguer sous voile en sortant des Ports, à moins d'être bien certains du temps & de la marche de ces Bâtiments; mais ils les auront à la remorque, afin de ne point faire perdre de temps ni de chemin à l'armée.

Les Capitaines observeront si le Général met en panne, ou s'il embarque ses Chaloupes à la voile, pour manœuvrer de même.

CHAPITRE III.

SIGNAUX DE JOUR POUR QUELQUES MOUVEMENTS PARTICULIERS DE L'ARMÉE SOUS VOILE.

---

101. *Avertissements généraux sur la Marche.*

Régler la marche & non la voilure sur celle du Général.

LES VAISSEAUX de l'armée régleront leur marche, & jamais leur voilure sur celle du Général. Ainsi, quelle que soit la voilure du Général, les Vaisseaux feront celle avec laquelle ils navigueront & se comporteront le mieux, & ils auront une attention particuliere à se tenir très-serrés; un tiers de cable suffit dans le beau temps.

Comment conserver sa distance dans la marche.

Le moyen le plus facile de conserver sa distance dans la marche, est d'en régler la vîtesse sans employer le perroquet de fougue dans la voilure ordinaire, parce qu'en hissant ou amenant cette voile, la faisant porter, ou la mettant sur le mât, elle augmente ou diminue convenablement l'erre du Vaisseau.

Voilure du Général.

Le Général de son côté aura attention à proportionner sa marche à celle des moins bons voiliers de l'armée, & il fera

toujours un peu moins de voile que les Vaiſſeaux n'en peuvent porter.

Route de l'armée au plus-près.

On ne tiendra pas non plus rigoureuſement le vent dans un corps d'armée, afin que les Vaiſſeaux aient la facilité de manœuvrer, & de ſe tenir exactement dans les eaux qu'ils doivent ſuivre.

Attention des Officiers de quart, ſur la diſtance.

Les Officiers de quart porteront toute leur attention à manœuvrer, de ſorte qu'ils rendent à ceux qui les releveront, le Vaiſſeau le plus près qu'il ſera poſſible du Vaiſſeau qui doit les précéder dans l'ordre. Il eſt de plus très-expreſſément recommandé aux Capitaines de ne point héſiter à doubler les Vaiſſeaux qui les précédent, ſi ceux-ci naviguent mal & ne gardent point leur poſte & la diſtance.

Doubler les Vaiſſeaux qui ne gardent point leur poſte.

Attentions pour arriver.

Si le Général eſt obligé d'arriver pour remettre dans l'ordre ou dans la ligne les Vaiſſeaux qui ſeront tombés ſous le vent, les Vaiſſeaux de l'armée qui ſeront obligés d'arriver de même, obſerveront d'attendre le moment où ils ſeront par rapport à leur Chef de Diviſion, & les Chefs de Diviſion relativement au Commandant, dans l'aire de vent parallele à la route que l'on doit ſuivre dans l'ordre rétabli, afin de ne point tomber eux-mêmes ſous le vent de la ligne ou des colonnes.

Prendre des ris. Les Vaiſſeaux de l'arriere ou ſous le vent ne diminueront point de voile qu'ils ne ſoient à leur poſte.

Lorſque le Général prendra des ris pour prévenir le mauvais temps, ou à l'entrée de la nuit, les Vaiſſeaux de la queue de l'armée qui ſeront trop de l'arriere, ne diminueront de voile que lorſqu'ils ſeront exactement à leur poſte. De même les Vaiſſeaux qui ſe trouveront ſous le vent, continueront à forcer de voile pour reprendre leur poſte, en revirant, s'il eſt néceſſaire, ou du moins gagner la queue de la ligne, & ne ſe point ſéparer.

Perroquets gréés, & menues voiles parées.

Les Vaiſſeaux auront toujours les perroquets gréés, du moins auſſi-tôt que le temps le permettra ; & les Chaſſeurs de même que les Frégates auront leurs bouts-de-hors paſſés, leurs menues voiles parées, & leurs voiles actuellement inutiles, frêlées, de ſorte qu'ils puiſſent en un inſtant les faire ſervir, & en être couverts au premier ſignal. Cette diligence &

cette légéreté dans la manœuvre en font tout le brillant, & contribuent beaucoup à la précision des mouvements & à l'exactitude des évolutions.

Forcer de voile, & chasser.

Si le Général fait signal de forcer de voile, le Capitaine qui ne mettra pas toute celle qu'il peut porter, & qui restera de l'arriere, en rendra compte; & il sera sans doute encore plus comptable, si c'est dans une occasion de chasse.

Ce qu'on entend par forcer de voile dans une évolution.

On avertit que lorsque dans l'explication d'une évolution on se sert de cette expression *forcer de voile*, on entend que c'est faire toute celle qui peut donner au Vaisseau la vîtesse nécessaire pour exécuter régulièrement le mouvement, & conserver l'ordre. Car, pour réussir dans les évolutions, il ne faut jamais faire entièrement forcer de voile l'Escadre qui en doit faire le plus, parce que des Vaisseaux qui ne rompent point l'ordre, qui marchent serrés, & qui ont une vîtesse égale, & une voilure bien mesurée, font une route constante, & parviennent plutôt & plus sûrement au terme précis de leur mouvement commun. Au contraire s'ils se séparoient par la suite d'une vîtesse inégale, en forçant absolument de voiles, ils perdroient beaucoup plus de temps pour attendre ceux qui seroient éloignés, les réunir, & rétablir l'ordre, que pour exécuter le même mouvement à plus petites voiles avec des Vaisseaux serrés, & qui se tiennent sur une même ligne.

Resserrer la ligne ou les colonnes après les grands mouvements, ou pour les préparer.

L'avantage de se serrer est si grand, que le Général ne négligera pas d'en faire le signal pour préparer les grands mouvements, & après leur exécution; car il est à remarquer que les lignes s'ouvrent toujours non-seulement dans la marche, mais plus particulièrement dans les changements de voilure & dans les mouvements successifs, tels que ceux de virer de bord.

102. *Mettre en panne.*

TOUS les Vaisseaux de l'armée, ou du moins d'une même ligne ou colonne, mettront à la même panne que leur

Commandant qu'ils obſerveront exactement, parce que cette diſpoſition des voiles peut s'exécuter d'une maniere plus ou moins convenable à la circonſtance ou à la facilité du mouvement.

Les Vaiſſeaux en panne auront attention à ſe tenir régulièrement dans l'ordre où ils doivent être, faiſant ſervir de temps en temps, s'il eſt néceſſaire, pour conſerver leur poſte, mettant la barre droite, s'il le faut, pour courir plus de l'avant & moins dériver; enfin ajoutant quelque voile pour aſſujettir & gouverner le Vaiſſeau, enſorte que lorſque l'armée fera ſervir, l'ordre ne paroiſſe point rompu, & que toutes les diſtances ſoient exactement gardées. (1) Pavillon 4. Sign. 18. canon.

Signal de panne (1)	Pour toute l'armée.		A la vergue d'artimon.
	Pour une Eſcadre	Avant garde.	Au petit perroquet.
		Corps de bataille.	Au grand perroquet.
		Arriere-garde.	Au perroquet d'artimon.
Les Généraux ſeuls, ſans arrêter le mouvement de l'Armée.			Au beaupré.

103. *Mettre à la Cape.*

LA FORCE du vent & l'état de la mer ayant déterminé le Général à faire mettre les Vaiſſeaux à la cape, il en fera le ſignal de jour par celui de panne (1) & par quelques coups de canon. Les Vaiſſeaux attentifs à la manœuvre du Général, pour mettre à la même cape que lui, feront, pour conſerver l'ordre, ou du moins pour ne ſe point ſéparer de l'armée, la même obſervation que l'on a rapportée dans l'article précédent. (1) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

		Ajouter.
Signal (1) & diſtinction des capes.	A la miſaine.	Signal 3 canon.
	A la grande voile.	Signal 7 canon.
	A l'artimon.	Signal 15 canon.
	A ſec.	Signal 31 canon.

104. *Faire ſervir, & continuer la route.*

LORSQUE le Général voudra que l'armée qui eſt en panne ou à la cape faſſe ſervir, il lui fera le même ſignal (1) que (1) Pavillon 3. Sign. 12. canon.

que pour appareiller (art. 96). Le même signal mis au mât convenable, fera connoître à toute l'armée ou à une seule Escadre qu'elle doit continuer sa route.

Pour toute l'armée.		. . . .	A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant-garde.	. . . .	Au petit perroquet.
	Corps de Bataille.	. . .	Au grand perroquet.
	Arriere-garde.	. . .	Au perroquet d'artimon.

105. *Forcer de voile.*

LE GÉNÉRAL ayant fait signal (1) à l'armée de forcer de voile, les Vaisseaux observeront (art. 101) de régler leur voilure bien moins sur la quantité de voiles des Commandants que sur leur marche, parce que les Commandants observeront eux-mêmes de proportionner leur sillage à celui des moindres voiliers qui seront obligés de porter tout ce qu'ils pourront de voiles sans risque, afin de ne se point séparer de l'armée; si ce n'est dans des cas extraordinaires où le Général lui-même forcera absolument de voiles, comme pour se relever d'une côte, &c. Les Commandants seront attentifs à mettre la flamme particuliere des Vaisseaux qui négligeront de forcer de voile, & qui causeront du retardement à l'armée ou à l'exécution d'un mouvement.

(1) Pavillon 5.

Avertir un Vaisseau d'aller de l'avant.

Flamme particuliere.

Pavillon 5.

Pour toute l'Armée.		. . . .	A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant garde.	. . . .	Au petit perroquet.
	Corps de bataille.	. . .	Au grand perroquet.
	Arriere-garde.	. . .	Au perroquet d'artimon.

106. *Si l'on ne peut pas faire plus de voile.*

SI UN Vaisseau par quelque accident que ce soit, ou parce qu'il a le côté trop foible, ne peut pas faire plus de voile que celle qu'il porte alors, ou égaler le sillage de l'armée, parce qu'il est mauvais voilier; il le fera connoître au Général avant la nuit, par le signal de diminuer de voile (1) mis au mât qui indique l'Escadre dont il est; & il se signalera en même temps lui-même.

Les Vaisseaux qui ne pourront point faire toute la voile qu'il faut pour suivre l'armée, se signaleront.

(1) Pavillon 6. au mât convenable.

Flamme particuliere.

107. *Diminuer de voile.*

Les Vaisseaux de l'arriere & ceux qui seront tombés sous le vent, ne diminueront point de voile.

LORSQUE le Général fera le signal (1) de diminuer de voile, soit dans une évolution, soit à la fin du jour, afin de mieux rassembler son armée pour la nuit, les Vaisseaux de l'arriere de même que ceux qui seront tombés sous le vent, observeront de ne jamais diminuer de voiles, que lorsqu'ils seront absolument rendus à leur poste & à la distance requise par l'ordre. Les Commandants de leur côté seront très-attentifs à signaler les Vaisseaux de leur Escadre qui auront amené avant que d'être entièrement ralliés, & parvenus à la distance où ils doivent être du Vaisseau commandant : chaque Vaisseau étant obligé de doubler, sans aucun égard, celui qui le doit précéder, si celui-ci amene trop tôt. (Art. 101).

(1) Pavillon 6.

Doubler les Vaisseaux qui n'observent pas la distance.

Pour toute l'armée.		A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant-garde.	Au petit perroquet.
	Corps de bataille. . . .	Au grand perroquet.
	Arriere-garde.	Au perroquet d'artimon.

108. *Faire tenir le vent.*

LORSQUE le Général voudra faire tenir le vent à l'armée qui court largue, ou faire serrer le vent à une Escadre qui ne s'éleveroit point assez; les Vaisseaux auxquels le signal (1) s'adressera viendront au lof pour former la ligne ou la colonne dans les eaux du Vaisseau de la tête, ou sur la parallele de la colonne du Commandant, ce qui sera toujours connu par les circonstances de l'évolution.

(1) Pavillon 10. Sign. 10. canon.

Pour toute l'armée.		A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant-garde.	Au petit perroquet.
	Corps de bataille. . . .	Au grand perroquet.
	Arriere-garde. . . .	Au perroquet d'artimon.

Approcher ou éloigner des colonnes.

Le Général se servira du même signal pour faire approcher les colonnes de sous le vent, ou éloigner celles du vent. (Obs. art. 109).

109. *Faire arriver.*

Approcher ou éloigner une colonne.

LE GÉNÉRAL voulant faire arriver un peu la ligne, approcher les colonnes du vent, ou éloigner celles de sous le vent, se servira du même signal (1), qu'il ne fera que changer de position suivant ces différentes circonstances.

(1) Pavillon 11. Signaux {21. 22. 23 / 24. 25. 26} canon.

S'il n'est question dans ce mouvement que de faire arriver, approcher ou éloigner une ou plusieurs colonnes, & non pas de resserrer ou d'étendre la ligne qu'elles forment, les Vaisseaux conserveront dans chaque colonne la distance qu'ils doivent avoir selon l'ordre.

Pour toute l'armée.	. . . .	A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant-garde.	Au petit perroquet.
	Corps de bataille. . .	Au grand perroquet.
	Arriere-garde. . . .	Au perroquet d'artimon.

110. *Faire connoître l'aire de Vent sur lequel le Général veut courir.*

LE GÉNÉRAL voulant que l'armée courre sur un aire de vent différent de celui sur lequel elle doit rester rangée, il en accompagnera le signal (1) de celui d'un des aires de vent (2); & ce dernier ne signifiera rien autre chose en cette occasion que l'aire de vent auquel les Vaisseaux doivent présenter en suivant des routes paralleles, & formant l'échiquier au vent, ou sous le vent, de la ligne de l'ordre. Les Vaisseaux observeront le Commandant pour faire en même temps que lui leur mouvement, & ils se tiendront cependant respectivement sur les mêmes lignes où ils étoient avant l'évolution.

(1) Pavillon 12. ou 13. à la vergue d'artimon.

(2) Signal d'aire de vent, art. 896

111. *L'Armée étant en ordre de Bataille ou de marche, faire resserrer la ligne ou les colonnes.*

LE GÉNÉRAL voulant faire resserrer la ligne trop ou-

verte, fera d'abord signal de mouvement (1); & après qu'il aura été répété, il fera celui de resserrer la ligne (2), & les Vaisseaux se serreront à un tiers de cable. Mais si le Général veut qu'il y ait entr'eux une plus grande distance, l'armée le connoîtra par un pavillon numéraire (3) dont les unités exprimeront dans cette circonstance le nombre de tiers de cable qu'il doit y avoir de distance entre deux Vaisseaux consécutifs.

(1) Pavillon 1 au grand perroquet.
(2) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.
(3) Signal numéraire, art. 85.

Si l'armée est en ordre de marche, la colonne de sous le vent ne fera point d'autre mouvement que de se serrer, en tenant le vent, pour servir de point fixe aux deux colonnes du vent qui arriveront convenablement pour maintenir l'ordre, les Vaisseaux observant en même temps les relevements qu'il établit.

Dans ce mouvement les Vaisseaux de l'avant doivent faire très-peu de voile; & ceux de l'arriere doivent en forcer jusqu'à ce qu'ils soient à la distance requise.

		Pavillon 15.
Pour toute l'armée.		A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant-garde.	Au petit perroquet.
	Corps de bataille.	Au grand perroquet.
	Arriere-garde.	Au perroquet d'artimon.

112. *L'Armée étant en ordre de Bataille ou de marche, faire étendre la ligne ou les colonnes.*

Le Général voulant faire étendre la ligne d'une maniere réguliere, ce que les signaux combinés de forcer de voiles pour l'Escadre de l'avant, & d'en diminuer pour celle de l'arriere, n'expriment pas avec assez de précision; il fera d'abord signal de mouvement (1), & après qu'il aura été répété, il fera celui d'étendre la ligne (2). Mais pour qu'il n'y ait rien d'arbitraire ni d'indéterminé à cet égard, il fera connoître par un signal numéraire, s'il veut qu'il y ait plus de deux tiers de cable de distance entre deux Vaisseaux consécutifs, & ce signal (3) ne signifiera rien autre chose

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 14. à la vergue d'artimon.
(3) Signal numéraire, art. 85.

en cette occafion. Les Vaiffeaux obfervant ceux qui les précedent, manœuvreront pour prendre & conferver leurs diftances le plus régulièrement qu'il fera poffible.

Si le Général veut que le mouvement ne regarde qu'une feule Efcadre, comme cela peut être néceffaire dans fes vûes, & fuivant la difpofition de l'ennemi, il fera le fignal au mât qui défigne cette Efcadre.

Si l'armée eft en ordre de marche, les colonnes de fous le vent arrivant infenfiblement, s'écarteront, comme il convient, pour conferver les relevements qui inftituent la régularité de l'ordre. La colonne du vent ne fera point d'autre mouvement que de s'étendre pour fervir de point fixe.

		Pavillon 14.
Pour toute l'armée.		A la vergue d'artimon.
Pour une Efcadre.	Avant-garde.	Au petit perroquet.
	Corps de Bataille.	Au grand perroquet.
	Arriere-garde.	Au perroquet d'artimon.

113. *Faire mettre à leur pofte les Efcadres ou les Vaiffeaux qui n'y font pas.*

L'ARMÉE étant en ligne ou en ordre de marche, fi quelque Efcadre n'obferve pas exactement l'ordre, le Général lui fera le fignal de le rétablir, en mettant le pavillon de l'ordre (1), & de plus, celui de tenir le vent ou d'arriver fuivant la circonftance. Si le Général remarque que l'Efcadre qui n'eft point à fon pofte ne fait pas attention au fignal, il mettra le pavillon d'exécution particuliere au mât qui indique fon pofte (2); & fi le fignal ne doit regarder qu'un Vaiffeau, le Général ajoutera la flamme particuliere qui le défigne (3).

Les Commandants d'Efcadre n'attendront point les fignaux du Général, pour faire rentrer dans la ligne ou dans les colonnes ceux de leurs vaiffeaux qui s'en écarteront au vent ou fous le vent, & qui négligeront de ferrer la ligne.

(1) Pavillon de l'ordre que l'armée tient à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2.

(3) Flamme Particuliere.

CHAPITRE IV.

DE LA CHASSE.

114. *Faire chaſſer.*

LE GÉNÉRAL voulant faire chaſſer toute l'armée ou une ſeule Eſcadre, ſe ſervira du ſignal de forcer de voile (1), ſoit qu'il ait pour objet de joindre les Vaiſſeaux découverts, ſoit qu'il veuille reconnoître la terre. Dans le premier cas, les Vaiſſeaux commenceront à ſe préparer au branlebas, afin qu'il ſoit plutôt exécuté, ſi le Général en fait le ſignal. Dans le ſecond, les Vaiſſeaux le plus de l'avant ſonderont ſi le fond n'eſt pas très-connu.

Les Vaiſſeaux qui chaſſeront les ennemis feront branlebas.

Les Vaiſſeaux qui chaſſeront la terre ſonderont.

(1) Pavillon 5.

Si le Général ne veut faire chaſſer que les Frégates ou les Chaſſeurs ordinaires, il le fera connoître par le ſignal de pourſuite (2), auquel il joindra une flamme particuliere, ſi le ſignal ne s'adreſſe qu'à un ſeul Vaiſſeau (3).

(2) Pavillon 29. au perroquet d'artimon.

(3) Flamme particuliere.

Dans tous les cas de pourſuite, le Chaſſeur ne fera point difficulté de paſſer au vent du Général, ſi ſa route l'y conduit; & tous les Vaiſſeaux de l'armée favoriſeront de même ſa manœuvre.

Les Chaſſeurs paſſeront au vent de tous Vaiſſeaux: ceux-ci favoriſeront la manœuvre des chaſſeurs.

Le Chaſſeur obſervera de ne point alonger inutilement ſa bordée. S'il eſt beaucoup ſous le vent, il virera quand le Vaiſſeau chaſſé ſe trouvera par ſon travers; s'il eſt moins ſous le vent, il virera quand il pourra mettre le cap ſur celui qu'il pourſuit; & enfin lorſqu'il ſera près, il ne virera que dans ſes eaux ou un peu au vent.

Obſervations ſur la chaſſe.

K. 34.
F. 30. 31. 32.

L'Eſcadre qui chaſſera, ou les Chaſſeurs détachés, auront une grande attention à ne point s'engager mal-à-propos; à bien reconnoître l'objet de la chaſſe; à obſerver les ſignaux du Général; à ne ſe point ſéparer; à ſe rallier, s'il ſe peut,

avant la nuit, & toujours auſſi-tôt qu'il y aura apparence de brume. Et la brume venue, les Vaiſſeaux que le Général aura ſimplement fait chaſſer en découverte, ſe rapprocheront, comme il eſt dit aux ſignaux de brume (art. 331), & de nuit (art. 283).

115. *Faire étendre les Chaſſeurs pour découvrir plus de mer.*

SI LE GÉNÉRAL veut que les ſeuls Chaſſeurs s'étendent au vent en avant & ſous le vent pour découvrir plus de mer, il leur en fera le ſignal particulier (1), qu'il accompagnera du pavillon de diſtinction d'une Eſcadre, ſi le ſignal s'adreſſe aux Chaſſeurs d'une ſeule Eſcadre.

(1) Pavillon 23. à la vergue d'artimon.

Signal 19 canon.

Diſtance des chaſſeurs en découverte.

Les Vaiſſeaux qui chaſſeront en découverte au vent ou ſous le vent, forceront de voile une heure ou deux avant le jour, & ils rejoindront l'armée à l'entrée de la nuit. Ils chaſſeront à une lieue & demie les uns des autres, & le dernier à cette même diſtance de l'armée, afin que les ſignaux puiſſent être apperçus réciproquement & communiqués ſans mépriſe.

Les chaſſeurs qui auront découvert l'ennemi, feront quelquefois fauſſe-route.

Il eſt de la prudence des Chaſſeurs qui découvriront l'armée ennemie, de faire quelquefois fauſſe-route juſqu'à la nuit, afin de ne point découvrir la marche de l'armée qui veut éviter l'ennemi.

116. *Chaſſer ſans garder d'ordre.*

LE GÉNÉRAL voulant faire chaſſer l'armée ſans garder d'ordre, afin que laiſſant aux vaiſſeaux la liberté de manœuvrer, il connoiſſe mieux quels ſont les meilleurs voiliers & les meilleurs manœuvriers de l'armée, il les en préviendra par le ſignal d'avertiſſement (1) qu'il joindra au ſignal de chaſſe libre (2); auſſi-tôt tous les Vaiſſeaux pareront leurs voiles pour s'en couvrir, lorſque le Général fera le ſignal (3) d'exécution particuliere. Les Vaiſſeaux

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 23. à pouppe.

(3) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

chasseront dans la route de l'armée, ceux qui sont sous le vent faisant en sorte de le gagner à ceux du vent qui tâcheront d'en conserver l'avantage.

Les Vaisseaux observeront de se rallier aussi-tôt que le Général en fera le signal ou celui d'ordre. Chacun alors regardant le Vaisseau du Général comme un point fixe, manœuvrera pour se rendre à son poste, & former l'ordre le plutôt qu'il sera possible, sans qu'il soit permis à aucun des Vaisseaux de l'avant de mettre en panne pour attendre l'armée (Art. 63).

Si le Général ne veut faire chasser librement qu'une seule Escadre, il la préviendra par son pavillon de distinction, & celui de chasse libre; & les Vaisseaux ne commenceront la chasse qu'au moment où ils verront le signal d'exécution particuliere au mât qui désigne leur Escadre.

117. *Faire chasser les Vaisseaux dans l'ordre où ils se trouvent.*

Le signal de forcer de voile (1) servira au Général pour faire chasser l'armée ou une colonne (2) dans l'ordre où elle se trouve. Alors les Vaisseaux, quoique forçant de voile, feront tout ce qu'ils pourront pour conserver leurs distances réciproques, afin que l'ordre ne se rompe point, ou qu'il puisse se rétablir sans peine.

(1) Pavillon 5. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 5. au mât qui indique l'Escadre.

118. *Faire chasser à un aire de vent déterminé.*

Lorsque le Général voudra faire chasser à un aire de vent déterminé, quel que soit le signal de chasse (1) qu'il ait fait, il y ajoutera celui de navire (2) ou de terre (3), si c'est pour un de ces deux objets, ou simplement celui d'aire de vent (4).

(1) Signal de chasse.

(2.3) Pavillon 24 ou 21, au mât convenable.

(4) Signal d'aire de vent, art. 89.

119. *Faire lever, ou abandonner la Chasse.*

LE SIGNAL de ralliement (1) sera celui dont le Général se servira pour faire cesser ou abandonner la chasse, y ajoutant, s'il est nécessaire, le pavillon de distinction ou la flamme particuliere des Chasseurs, & tirant un coup de canon pour faire remarquer le signal.

(1) Pavillon blanc au grand perroquet.

L'armée ayant chassé, sans garder d'ordre (art. 116); aussitôt que le signal de ralliement aura été fait (art. 63), les Commandants de l'avant-garde & de l'arriere-garde manœuvreront pour prendre leur poste, & les Vaisseaux de leur Escadre se rangeront sous leur pavillon dans l'ordre où ils doivent être rangés.

Si l'armée a chassé en ordre; la tête diminuera de voile, & la queue continuera à en forcer, jusqu'à ce que les Vaisseaux soient réciproquement dans les distances que l'ordre exige.

120. *Faire savoir que l'objet de la Chasse est reconnu.*

LES CHASSEURS feront savoir au Général, par un signal particulier (1) ou par ceux de navire (2), ou de terre (3), que l'objet de la chasse est reconnu. Et ils observeront en se rapprochant, le plus diligemment qu'ils pourront, du Général pour lui rendre compte, de répéter le signal de l'objet reconnu; afin que le Général puisse donner les ordres, & faire les signaux nécessaires.

(1) Pavillon 23 au perroquet d'artimon.

(2) Pavillon 24 au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 21. au mât convenable.

S'il y a du calme, & que le Chasseur ne puisse pas manœuvrer, il observera ce qui est prescrit pour cette circonstance (art. 58).



121. *Faire connoître qu'on a espérance de joindre l'objet de la Chasse.*

LE CHASSEUR ayant fait connoître au Général qu'il a espérance de joindre l'objet de sa poursuite (1); & si c'est l'ennemi, qu'il peut même l'attaquer avec avantage; sera très-attentif à observer les signaux de consentement ou de refus, que le Général lui fera, pour ne point s'engager mal-à-propos, & contre l'ordre du Général: au signal de refus, les Chasseurs abandonneront absolument la chasse, & se rallieront.

(1) Pavillon 13. au grand perroquet.

122. *Faire connoître que l'on peut attaquer avec avantage.*

LES CHASSEURS qui ont été en découverte, ayant reconnu la force des ennemis, & jugeant que l'on peut les attaquer avec avantage, en feront le signal (1) au Général, dont ils observeronr la manœuvre & les signaux pour s'y conformer exactement.

(1) Pavillon 17. au grand perroquet.

123. *Faire donner dans la Flotte.*

LE GÉNÉRAL ayant fait signal à un corps de chasser une Flotte marchande ou un petit nombre de Vaisseaux, & ayant été prévenu, par les Chasseurs, qu'on peut attaquer avec avantage, il leur fera connoître s'il veut qu'ils donnent dans la Flotte, & ils n'attaqueront point avant le signal (1) qui s'adressera à ce seul corps.

(1) Pavillon 18. au grand perroquet.

124. *Amariner, conserver, brûler les Prises.*

L'ARMÉE ayant fait des prises, elles seront amarinées par les Vaisseaux qui les auront fait amener; & ils seront

les ſeuls à envoyer à bord ſi le Général n'en fait point le ſignal à d'autres, ou s'ils ne le font pas eux-mêmes (art. 23.)

Amariner & conſerver les Priſes.

Le ſignal d'amariner (1) les priſes ſervira également pour avertir de les conſerver pendant la nuit, ſi elles ont été faites trop tard pour les amariner. Et ſi le Général joint au ſignal précédent celui d'incendie (2), les Vaiſſeaux qui ont fait les priſes en ayant retiré les équipages, mettront auſſi-tôt le feu à ces Bâtiments.

Brûler les Priſes.

(1) Pavillon 17. à pouppe.

(2) Flamme 7. au grand perroquet.

CHAPITRE V.

DES MOUVEMENTS D'UNE LIGNE.

---

125. *Ranger une Armée en Bataille.*

E. 29. 36. 37.
F. 22. 33. 34.

L'ARMÉE pouvant être ſans ordre, & les Vaiſſeaux un peu diſperſés lorſque le Général voudra la mettre en ordre de Bataille, les Capitaines ſont prévenus d'obſerver le ſignal par lequel le Général fera connoître, s'il veut former l'ordre ſur le bord dont il tient l'amure (1), ou ſur le bord oppoſé (2), afin qu'ils manœuvrent en conſéquence pour ſe rallier ſous le pavillon commandant, & chaſſer leur poſte.

(1) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Sign. 16. canon.

(2) Pavillon 18 à la vergue d'artimon.
Sign. 17. canon.

Diſpoſition des Eſcadres.

Dans l'ordre naturel, le Vice-Amiral fait l'avant-garde; il eſt au centre de la premiere Diviſion de ſon Eſcadre, précédé de la 2e. & ſuivi de la 3e. Le Général eſt au centre de ſa premiere Diviſion, & du corps de bataille qui fait auſſi le centre de l'armée; il eſt précédé de ſa 2e. Diviſion, & ſuivi de la 3e. Le Contre-Amiral fait l'arriere-garde au centre de laquelle il eſt & de ſa premiere Diviſion, précédé de la 3e, & ſuivi de la 2e.

Les Vaiſſeaux de l'armée obſerveront de former l'ordre

le plus promptement & le plus régulièrement qu'il fera possible, se ferrant jusqu'à un tiers de cable si le temps le permet, se tenant dans les eaux les uns des autres, & présentant dans la ligne du plus près lorsque la ligne sera formée, & que le Général en fera la route. Si, pour former plus facilement la ligne, le Général est obligé d'arriver plus ou moins, ceux, qui comme lui, auront à arriver, ne le feront que jusqu'à ce qu'ils soient, par rapport à lui, dans l'aire de vent du plus près de ce bord.

On a rapporté (art. 101) les attentions que les Capitaines doivent avoir pour conserver les distances dans la marche; elles sont encore plus essentielles dans l'ordre de bataille, parce que si les Capitaines occupés de l'action, se négligeoient sur cette partie de la manœuvre, ils pourroient, soit en s'abordant réciproquement, soit en ouvrant trop la ligne, y causer un désordre dont un ennemi plus attentif ne manqueroit pas de profiter.

Poste des Frégates.

Dans l'ordre de bataille, les Frégates forment à une demi-portée de canon au vent ou sous le vent, suivant la situation de l'ennemi, une ligne parallele à celle du combat. Chaque Frégate se tenant un peu de l'avant de son Commandant, afin d'être plus à portée d'arriver, ou de mettre en panne pour recevoir ou attendre ses ordres.

Il sera très-convenable qu'il y ait une Frégate à la tête de la ligne des Brûlots, pour conduire cette colonne, & répéter les signaux généraux.

Poste des Brûlots.

Les Brûlots formeront par-delà les Frégates une autre ligne parallele à une petite portée de canon de celle de combat; ils se tiendront de l'avant du Commandant de leur Escadre, afin que l'armée virant par la contremarche, ne puisse pas les couper, ou du moins en couper un moindre nombre; & pour être dans le combat plus parés à arriver au premier signal, & à passer à pouppe de leur Commandant pour en recevoir les ordres.

Poste des Flûtes ou Bâtiments de charge.

Les Bâtiments de charge qui feront à la suite de l'armée, marcheront sur la même ligne que les Brûlots, &

dans l'intervalle de ceux des différentes Eſcadres. Ils ſe tiendront le plus ſerrés qu'il ſe pourra pour occuper moins de terrein, & ne point porter de confuſion dans la ligne.

Matelots des Généraux ; & Vaiſſeaux de la tête & de la queue de la ligne.

On doit obſerver à l'égard du rang des Capitaines dans la ligne, que le premier Vaiſſeau de la tête & le dernier de la queue ſont ordinairement commandés par les plus anciens Capitaines après les pavillons. Ces deux poſtes, principalement celui de la tête, ſont très-honorables par les occaſions que les Capitaines ont ſouvent de montrer leur capacité & leur bravoure ; ils doivent auſſi ſe conſidérer comme réglant particulièrement la marche & l'étendue de l'armée.

Les plus anciens Capitaines, & qui montent de plus gros Vaiſſeaux, ſont enſuite deſtinés à être les *Matelots* des Généraux. Le premier de l'avant, & le ſecond de l'arriere. Les Capitaines qui occupent ces poſtes ſe trouvant directement ſous les yeux des Généraux, ont une occaſion bien favorable de faire connoître leur valeur, & l'intérêt qu'ils prennent à la gloire du pavillon, à la défenſe duquel ils doivent plus veiller qu'à leur propre conſervation.

126. *L'Armée étant en ligne, la faire virer par la contre-marche : revirer.*

E. 38. LE GÉNÉRAL voulant faire virer l'armée par la contre-
F. 12. marche, & le ſignal en ayant été fait (1), le Vaiſſeau qui doit virer le premier donnera vent devant tout auſſi-tôt, & ceux qui le ſuivent vireront ſucceſſivement dans ſes eaux.

Revirer. Si le Général veut faire revirer la tête de l'armée par la contre-marche, avant que toute la ligne ait exécuté le premier mouvement, il la préviendra par un nouveau ſignal (2) de contre-marche.

Les mêmes ſignaux ſerviront dans tous les cas pour les Vaiſſeaux que le Général voudra faire virer (1) & revirer (2), ajoutant leur flamme particuliere, s'il eſt néceſſaire, & mettant le pavillon au mât qui déſigne l'Eſcadre, quand le ſignal s'adreſſera à un corps.

(1) Pavillon 7. Signal 9 canons.

(2) Pavillon 8. Signal 9. canons.

Pour toute l'armée.		. . . .	A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant-garde.	. . . .	Au petit perroquet.
	Corps de Bataille.	. . .	Au grand perroquet.
	Arriere-garde.	. . . .	Au perroquet d'artimon.

En virant par la contre-marche, chaque Vaisseau observera de ne donner vent devant qu'après celui qui le doit précéder; de le laisser passer au vent, si l'on vire vent devant; d'arriver & de passer sous le vent, si l'on vire vent arriere; de bien régler sa bordée & sa voilure dans tous les cas, pour manœuvrer à propos; & afin que la distance soit toujours bien observée, le Vaisseau qui a viré, diminuera de voile jusqu'à ce qu'il ait été joint par celui qui le doit suivre.

Les Commandants d'Escadre, pour mieux maintenir l'ordre, vireront dans les eaux du Général; les Vaisseaux particuliers, dans celles de leur Chef de Division.

Le moment de virer vent devant, est celui où l'on découvre la hanche du vent du Vaisseau dans les eaux duquel on doit virer.

Les Vaisseaux de la ligne n'auront point égard à ceux qui les précédent immédiatement, s'ils rompent l'ordre, ou s'ils portent trop loin leur bordée.

127. *L'Armée étant en ligne, la faire virer lof pour lof par la contre-marche sous le vent.*

E. 18. 96. LA FORCE du vent ne permettant pas à l'armée de virer
F. 35. vent devant par la contre-marche, & le Général jugeant à propos de faire courir l'armée sur la ligne du plus près de l'autre bord; aussi-tôt que le signal en aura été fait (1), le Vaisseau de la tête de l'avant-garde arrivera pour prolonger la ligne le plus près qu'il pourra sur le vent; & il reviendra au lof lorsqu'il pourra passer à poupe du dernier Vaisseau de l'arriere-garde: tous les Vaisseaux de la ligne suivront les eaux du Vaisseau de la tête.

(1) Pavillon 12. à poupe. Sign. 10. canon.

128. *L'Armée étant en ligne, la faire virer tout ensemble vent devant en échiquier.*

E. 39. LE GÉNÉRAL ayant premièrement fait signal à l'armée (1) Pavillon 1. au grand perroquet.
F. 36. qu'elle va exécuter un mouvement (1), & ce signal ayant été répété, il fera celui de virer tout ensemble (2); aussitôt tous (2) Pavillon 9. Signal 8. canon. les Vaisseaux de l'armée donneront ensemble vent devant, ou du moins ils le feront tous successivement & immédiatement après celui qui lui est de l'arriere.

Pour toute l'armée.		A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant-garde.	Au petit perroquet.
	Corps de bataille.	Au grand perroquet.
	Arriere garde.	Au perroquet d'artimon.

129. *L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, mais courant avec l'amure de l'autre bord; rétablir l'ordre.*

E. 40. LE GÉNÉRAL fera signal à l'armée qu'elle va exécuter un (1) Pavillon 1. au grand perroquet.
F. 37. mouvement (1), & après qu'il aura été répété, il fera celui de virer tout ensemble vent devant (2). Alors tous les Vaisseaux donneront vent devant ensemble, ou successivement, en (2) Pavillon 9. Signal 8 canon. commençant par la tête qui fera très-petites voiles pour ne point étendre la ligne.

Pour toute l'armée.		A la vergue d'artimon.
Pour une Escadre.	Avant-garde.	Au petit perroquet.
	Corps de bataille.	Au grand perroquet.
	Arriere-garde.	Au perroquet d'artimon.

130. *L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, la faire courir vent arriere ou largue en échiquier.*

E. 41. LE GÉNÉRAL voulant faire courir l'armée vent arriere
F. 38. ou largue, les Vaisseaux restant toujours les uns par rapport

aux autres, dans l'ordre sur lequel l'armée est rangée, fera le signal général d'avertissement de mouvement (1); & après que ce signal aura été répété, il fera celui d'échiquier (2), qu'il accompagnera de celui de l'aire de vent (3), sur lequel il veut courir (art. 110). Aussitôt les Vaisseaux commenceront ensemble leur mouvement.

(1) Pavillon 1 au grand perroquet.

(2) Pavillon 11 à la vergue d'artimon.

(3) Signal d'aire de vent. art. 89.

131. *L'Armée étant rangée sur une ligne du plus-près, & courant vent arriere ou largue, lui faire prendre les amures de cette même ligne.*

E. 4e F. 19. Le Général voulant rétablir la ligne de combat fera signal à l'armée qu'il va lui faire faire un mouvement (1); & ayant amené ce signal aussi-tôt qu'il aura été répété, il fera celui d'ordre de bataille (2). A ce signal tous les Vaisseaux viendront au lof, prenant l'amure de la ligne sur laquelle l'armée est rangée.

Si le Général vouloit faire passer l'armée de cet ordre de marche à celui de bataille sur la ligne du plus près de l'autre bord, ce qui a rapport au mouvement de l'article 135 ci-après, il mettroit au mât d'avant le pavillon de distinction du corps qui est sous le vent, & qui doit faire l'avant-garde, ou le pavillon d'ordre de bataille du bord sur lequel l'armée n'est point rangée (3). Aussi-tôt tous les Vaisseaux de l'armée viendront au lof, chacun gouvernant sur le grand mât de celui qui le doit précéder dans le changement de ligne de combat.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

132.

132. *L'Armée étant rangée ſur une ligne du plus-près, mais courant avec les amures de l'autre bord, la mettre en bataille ſur la ligne dont elle tient l'amure.*

E. 41. F. 40. L'ARMÉE étant rangée ſur une ligne du plus-près, mais courant en échiquier avec les amures de l'autre bord, le Général la préviendra qu'il veut la faire mettre en ligne de combat ſur celle du plus-près dont elle tient l'amure, en mettant au mât d'avant le pavillon de diſtinction du corps qui doit faire l'avant-garde (1); & auſſi-tôt qu'il mettra le pavillon de l'ordre de bataille (2), le Vaiſſeau de la tête tiendra le vent; & tous les autres, pour moins tomber ſous le vent, & ſerrer davantage la ligne, arriveront enſemble parallélement ſur les perpendiculaires du vent, pour gagner les eaux de la ligne qui ſe forme. Mais comme les Vaiſſeaux auront en même temps plus de peine à maintenir l'ordre que s'ils mettoient chacun le cap ſur celui qui le précede, ils auront une très-grande attention à ſe tenir dans leur poſte, en ſe conſervant réciproquement dans l'aire de vent ſur lequel ils étoient rangés avant que d'arriver.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu. ou Pavillon bleu, au petit perroquet.

(2) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

133. *L'Armée étant en bataille, la faire arriver tout de front ſur la perpendiculaire du vent.*

E. 44. F. 41. LE GÉNÉRAL voulant que l'armée qui eſt en bataille arrive tout de front ſur la perpendiculaire du vent, après l'avoir prévenue du mouvement général (1), il lui fera le ſignal d'arriver de front par converſion (2). Auſſi-tôt les Vaiſſeaux de la tête de la ligne obſerveront de forcer de voile ſucceſſivement de la tête à la queue; & ceux-ci en feront proportionnément le moins qu'il ſe pourra. Ils préſenteront tous dans le lit du vent ſans attendre d'autre ſignal.

(1) Pavillon r. au grand perroquet.

(2) Pavillon 19 à la vergue d'artimon.

Cependant, si le Général trouve à propos de faire courir, les Vaisseaux arrivans, sur une autre ligne que celle du lit du vent, il le fera connoître par un signal d'aire de vent (3), qui ne signifiera rien autre chose en cette occasion, que l'aire auquel les Vaisseaux doivent présenter parallélement pour se ranger sur la perpendiculaire.

(3) Signal d'aire de vent, art. 89.

134. *L'Armée étant en ligne, la faire arriver de quelques quarts par conversion.*

E. 44. F. 41. L'Arme'e étant en ligne, & le Général voulant la ranger sur un autre aire de vent, en la faisant arriver toute entiere comme par conversion, le Vaisseau de la queue mettant en panne pour servir de point fixe à l'évolution, ou ne faisant de voiles que ce qu'il en faut précisément pour gouverner, l'armée sera prévenue de mouvement par le signal ordinaire (1); & le Général fera connoître l'aire de vent sur lequel l'armée doit se ranger, en accompagnant le signal de conversion (2) d'un signal numéraire (3), dont le nombre exprimera combien cet aire de vent est distant de celui du plus près du bord dont elle est amurée. Ainsi, si l'armée étant rangée sur une ligne du plus près, le Général veut la faire arriver par conversion, d'un seul aire de vent, pour qu'elle courre à sept aires ou largue d'un quart, il accompagnera le signal de conversion d'un des trois signaux numéraires qui expriment l'unité. De même, s'il veut la faire arriver de 3 ou de 4 aires; il se servira d'un des signaux numéraires qui expriment un de ces nombres. Le pavillon de conversion seul, c'est-à-dire, sans être accompagné d'un signal de nombre, exprimant la perpendiculaire du vent. Les Vaisseaux connoîtront l'aire de vent sur lequel ils doivent présenter tous ensemble parallélement pour parvenir sur la nouvelle ligne de l'ordre, en ajoutant à huit rumbs valeur d'un quart de la boussole, la moitié du nombre des aires de vent qu'a exprimé le signal numéraire. Dans le dernier exemple l'armée devant arriver de 4 aires de vent par conversion, le

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 19. à la vergue d'artimon.

(3) Signal numéraire, art. 85.

nombre 10 composé de 2, moitié du nombre 4, ajouté à 8 rumbs, indiquera que les Vaisseaux doivent arriver parallélement de 10 rumbs, pour conserver leur premiere distance sur la nouvelle ligne de l'ordre; & le Général n'en fera point de signal, à moins qu'il ne voulût que les Vaisseaux arrivant parallélement pour exécuter l'évolution, courussent sur un autre aire de vent qu'il leur fera connoître alors par un signal qui le désignera (4).

(4) Signal d'aire de vent. art. 89.

Comme il est presque impossible, dans la pratique, que les Vaisseaux se meuvent tous ensemble comme une ligne de rotation, du moins tous, de la tête à la queue, ayant premièrement diminué de plus en plus de voile, observeront de relever les extrémités de la ligne, & de ne faire chacun autant de voile que celui qui le précede, que lorsque ce Vaisseau lui restera dans l'aire de vent indiqué. Les Vaisseaux étant parvenus sur cette même ligne, n'arriveront pas plus sous le vent; l'évolution sera faite, & le Général donnera la route.

135. *L'Armée courant vent arriere ou largue sur la perpendiculaire du vent, ou sur toute autre ligne, la mettre en ligne de combat.*

E. 45.
F. 41.

LE GÉNÉRAL avertira l'armée de se tenir prête à exécuter un mouvement, en mettant au mât d'avant le pavillon de distinction (1) de l'Escadre qui doit faire l'avantgarde; après quoi il mettra le pavillon d'ordre de bataille (2). Les Vaisseaux viendront aussi-tôt au lof, premièrement dans la ligne sur laquelle ils sont rangés, & ensuite successivement dans les eaux du corps qui doit faire l'avant-garde, dont le premier Vaisseau tiendra le vent à petites voiles aussi-tôt que le signal d'ordre aura été fait.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu, ou Pavillon bleu au petit perroquet.

(2) Pavillon 17. ou 18 vergue d'artimon.

136. *L'Armée étant en bataille, la faire courir vent arriere (en angle obtus, le sommet sous le vent) dans un ordre qui la mette en état de se remettre en ligne sur le bord qu'elle voudra.*

E. 46. F. 43. L'ARMÉE étant prévenue d'un mouvement (1), le Général mettra le signal de l'angle obtus, le sommet sous le vent (2), aussi tôt tous les Vaisseaux de l'armée arriveront parallélement ensemble dans le lit du vent. Tous ceux, compris depuis la tête jusqu'au centre, forçant également de voiles, & se tenant respectivement sur la même ligne du plus près; & ceux, compris depuis le centre jusqu'à la queue, ne commençant à en forcer que lorsque celui qui précede chacun d'eux lui restera dans la ligne du plus près de l'autre bord sous le vent. Les derniers Vaisseaux feront très-petites voiles jusqu'à ce moment, & seulement pour gouverner.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 20 à la vergue d'artimon.

157. *L'Armée courant vent arriere ou largue sur un angle formé par les deux lignes du plus près, le centre de l'Armée étant sous le vent, mettre l'Armée en bataille.*

E. 47. F. 44. L'ARMÉE sera prévenue de ce mouvement par le pavillon de distinction du corps qui doit faire l'avant-garde (1) mis au mât d'avant. Et lorsque le Général mettra le pavillon d'ordre de bataille (2), tous les Vaisseaux de l'aile de l'avant-garde jusqu'au centre compris, viendront ensemble au lof sur cette même ligne. Ceux de l'autre aile présenteront en même temps à petites voiles sur les paralleles perpendiculaires au vent, pour se rendre successivement dans les eaux de la ligne. Ils observeront dans leur route de se

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu.
ou
Pavillon bleu au petit perroquet.

(2) Pavillon 17, à la vergue d'artimon.

tenir réciproquement ſur la ligne du plus près de l'autre bord, & que celui qui doit être de l'arriere (l'ordre rétabli) ne paſſe jamais la pouppe de celui qui le doit précéder.

138. *Rétablir la ligne de combat quand le vent vient de l'arriere.*

B. 48.
P. 45.

LES CHANGEMENTS de vent portent toujours beaucoup de dérangement dans la ligne en rompant l'ordre, & par la difficulté de le rétablir dans un temps ſouvent court & précieux. Il eſt de la prudence du Général de prévoir ce changement, & de prévenir le déſordre de la ligne en ne négligeant pas de profiter de tous les moments pour rétablir & reſſerrer la ligne.

Si le vent vient un peu de l'arriere, le Général ayant fait ſignal de mouvement (1), mettra enſuite le pavillon d'ordre de bataille (2), & celui de reſſerrer la ligne. Il pourra en même temps faire ſignal à l'avant-garde de tenir le vent (3), auſſi-tôt le Vaiſſeau de la tête viendra au lof; & tous les Vaiſſeaux de l'armée ſe rendront ſucceſſivement dans ſes eaux & dans celles de la ligne, en mettant chacun le cap ſur le grand mât de celui qui le précéde.

(1) Pavillon 1, au grand perroquet.

(2) Pavillon 17 à la vergue d'artimon.

Pavillon 15 à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 10 au petit perroquet.

Flamme particuliere du Vaiſſeau de la tête.

Remarque ſur les ſignaux des Généraux & la répétition de ceux du Général.

Comme il eſt extrêmement difficile dans une grande armée que le Général faſſe les ſignaux de détail aux corps les plus éloignés du centre, & que ce ſoit ſans confuſion & ſans crainte de mépriſe, particulièrement lorſque tous les corps doivent évoluer différemment; on a marqué dans la ſuite des évolutions les ſignaux que peuvent faire les trois Commandants d'Eſcadre, pour que chacun d'eux faſſe connoître, au corps qu'il commande, le temps relatif du mouvement qu'il doit exécuter. Et c'eſt pour le faire avec plus de regle que l'on a marqué ces temps par des nombres qui ſervent à indiquer l'ordre des ſignaux qui ont rapport à ces mouvements.

VICE-AMIRAL.

Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Ordre de bataille. . .	2. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Resserrer la ligne. . .	Pavillon 15. à la vergue d'artimon.
Tenir le vent.	3. Pavillon 10 au petit perroquet ; & flamme particuliere du Vaisseau de la tête.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
2. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille.
Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

139. *Le vent venant plus considérablement de l'arriere.*

E. 48. F. 46. LE VENT changeant plus considérablement, & le Général jugeant à propos de faire élever l'armée au vent en courant en échiquier sur le même bord, il fera d'abord le signal de mouvement (1), & ensuite celui d'ordre de bataille de même bord, & celui de tenir le vent en échiquier (2); afin que ces deux signaux étant réunis, tous les Vaisseaux sachent qu'ils ont à venir ensemble au lof, sans virer, pour s'élever au vent. Ils observeront dans ce mouvement de se tenir réciproquement dans l'aire de vent sur lequel ils étoient rangés, jusqu'à ce que le Général amene le signal d'échiquier pour ne laisser que celui d'ordre de bataille : alors si le Général ne fait point d'autre signal, tous les Vaisseaux mettront promptement en ligne.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 17. à la vergue d'artimon. Pavillon 13. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

Avertissement général.	1. Pavillon 1 au grand perroquet.
Ordre de bataille de même bord. . .	2. Pavillon 17 à la vergue d'artimon.
S'élever en échiquier du même bord. . .	Pavillon 13 à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
2. Pavillon 17 à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Pavillon 13 à la vergue d'artimon.	S'élever en échiquier du même bord.

140. *Mettre l'Armée en ligne de l'autre bord, en changeant l'ordre de la tête & de la queue.*

E. 48. SI LE GÉNÉRAL veut mettre l'armée en ligne de l'autre
P. 47. bord en changeant l'ordre de la tête & de la queue, la quantité dont le vent est venu de l'arriere permettant de rétablir promptement la ligne par ce moyen, il fera premièrement le signal général de mouvement (1) par le pavillon d'avertissement, & il fera ensuite celui de virer tout ensemble vent devant en échiquier (2); ce que l'armée ayant exécuté, le Général fera signal d'ordre de bataille de ce bord (3). Aussi-tôt le premier Vaisseau de la nouvelle avant-garde, (dont le Général mettra, s'il le juge nécessaire, le pavillon de distinction au mât d'avant) tiendra le vent; & tous les Vaisseaux se tenant réciproquement dans la ligne sur laquelle l'échiquier est formé, mettront chacun le cap sur le grand mât du Vaisseau qui le précede, afin de former très-promptement la ligne. Le Général fera signal de resserrer la ligne, si elle s'est ouverte dans ce mouvement (4).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon. Pavillon de distinction de l'avant garde au petit perroquet.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Virer tous ensemble vent devant, en échiquier. . . .	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Virer tous ensemble vent devant, en échiquier.
Ordre de bataille de même bord. . . .	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Resserrer la ligne. . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

141. *Rétablir la ligne de combat quand le vent vient de l'avant.*

LE GÉNÉRAL ne peut rétablir la ligne de combat, quand le vent vient plus ou moins de l'avant, qu'en faisant

faire à l'armée des mouvements quelquefois longs & difficiles, qui demandent toute l'attention des Capitaines pour conserver l'ordre & les distances.

E. 49. F. 48. Le Général fera signal à l'armée de se préparer à un mouvement (1); il fera ensuite signal au premier Vaisseau de la tête d'arriver (2), & à l'armée de mettre en panne (3); parce que tous les Vaisseaux de la ligne jusqu'au dernier exclusivement, auront à arriver successivement pour mettre celui-ci dans la nouvelle ligne du plus près sous le vent, en rétablissant l'ordre de bataille dont il fera immédiatement après le signal (4). Les Vaisseaux faisant donc servir à mesure que chacun releve celui qui le précede dans la ligne du plus près au vent, ils courront parallélement sur l'aire de vent qui leur fera conserver leur distance. Cependant si le Général vouloit que les Vaisseaux arrivant courussent sur un autre aire de vent, que celui que la conservation de la distance d'un Vaisseau à l'autre exige, il accompagnera le signal d'arriver (2) de celui d'aire de vent (art. 130). Les Vaisseaux ayant ainsi arrivé, lorsque le dernier (5) se trouvera avec eux dans la ligne de combat, tous viendront au lof (5); les Vaisseaux feront très-petites voiles pendant tout ce mouvement, pour mieux observer leur distance, & les relevements réciproques. Cependant, quand le mouvement sera exécuté, le Général fera resserrer la ligne si elle s'est trop ouverte (6). Cette évolution a rapport au mouvement de conversion (art. 134).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 12. au petit perroquet, Flamme particuliere du premier Vaisseau.
(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
(5) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.
(6) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Arriver en échiquier. .	2. Pavillon 12 au petit perroquet, & flamme particuliere du 1er Vaisseau.	2. Pavillon 12. au petit perroquet.	Arriver en échiquier.
Mettre en panne. . .	3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	Mettre en panne.
Ordre de bataille de même bord. . . .	4. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Revenir au lof. . . .	5. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	Revenir au lof.
Resserrer la ligne. . .	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . . .	Resserrer la ligne.

142.

142. *Rétablir la ligne ſans mettre en panne.*

E. 49. F. 49. SI LE GÉNÉRAL ne juge point à propos de faire mettre l'armée en panne pour rétablir l'ordre, après avoir fait ſignal d'un mouvement à exécuter (1), & avoir mis, s'il eſt néceſſaire, le ſignal de continuer la route (2), & ce ſera celle de l'échiquier ſous le vent, il fera ſignal d'ordre de bataille de même bord (3). Cependant il fera ſignal d'arriver (4) au premier Vaiſſeau ($\frac{VI}{V}$) de la tête de la ligne qui mettra auſſi-tôt le cap dans l'aire de vent qui conſervera la diſtance. Mais ſi le Général veut qu'il en ſuive un autre, il en accompagnera le ſignal de celui d'aire de vent (art. 89). Ce premier Vaiſſeau ayant donc convenablement arrivé, tous courant parallélement, ſe rendront ſucceſſivement dans ſes eaux ; & il reviendra de lui-même au lof quand il relevera dans l'aire du plus près ſous le vent, le dernier Vaiſſeau de l'arriere-garde.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 3. à la vergue d'artimon
(3) Pavillon 17 à la vergue d'artimon
(4) Pavillon 11. au petit perroquet
Flamme particuliere du Vaiſſeau de la tête.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Continuer la route. . .	2. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Continuer la route.
Ordre de bataille de même bord. . . .	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Arriver.	4. Pavillon 11. au petit perroquet. Et flamme particuliere du 1er Vaiſſeau.		

143. *Rétablir la ligne en s'élevant au vent par la Contre-marche.*

E. 49. F. 50. SI LE GÉNÉRAL veut rétablir la ligne de combat en s'élevant au vent par la contre-marche, après avoir fait ſignal de mouvement (1), & celui de continuer la route (2), & ce ſera celle de l'échiquier ſous le vent pour le corps de l'armée, il fera ſignal à l'avant-garde de virer par la contre-

(1) Pavillon 1. au grand perroquet
(2) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

marche (3); auſſi-tôt ſon premier Vaiſſeau donnera vent devant en courant à très-petites voiles, & il ſera ſuivi de tous les Vaiſſeaux de l'armée, qui ſe rendront ſucceſſivement dans ſes eaux en forçant de voiles, & courant juſqu'à ce moment parallélement en échiquier au plus près. Cependant le Général mettra pavillon d'ordre de bataille de ce bord (4). Mais s'il jugeoit à propos de remettre l'armée en bataille ſur la ligne du plus près, dont les Vaiſſeaux qui ont viré ne tiennent point actuellement l'amure, il fera ſignal à l'avant-garde de revirer par la contre-marche (5), ou bien il mettra pavillon d'ordre de bataille de l'autre bord: ce dernier ſignal étant pour avertir les Frégates, Brûlots, Galiotes & Bâtiments de charge de l'armée, qui n'auroient pas pû ſuivre l'évolution ou qui ſeroient diſperſés, que c'eſt ſur ce bord qu'ils doivent ſe ranger. Il fera ſignal à l'armée de reſſerrer la ligne (6).

(3) Pavillon 7. au petit perroquet.

(4) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 8. au petit perroquet. ou Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

(6) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Continuer la route. . .	2. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Continuer la route.
Virer par la contre-marche.	3. Pavillon 7. au petit perroquet.	3.	
Ordre de bataille de même bord. . . .	4. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	4 Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Revirer par la contre-marche.	5. Pavillon 8. au petit perroquet.		
	ou		
Ordre de bataille de l'autre bord. . . .	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de l'autre bord.
Reſſerrer la ligne. . . .	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reſſerrer la ligne.

144. *Rétablir la ligne en s'élevant au vent en échiquier.*

E. 49.
N. 51.

Si l'Armée eſt en préſence de l'ennemi qui eſt ſous le

vent, & que le Général préfere de faire élever l'armée tout ensemble au vent, il la préviendra par le signal d'avertissement de mouvement (1); il fera ensuite celui de virer tout ensemble (2), pour former l'échiquier sur l'autre bord. Aussi-tôt les Vaisseaux donneront en même temps vent devant, celui de la queue forçant de voiles au plus près, & successivement jusqu'à ce que chacun releve dans la ligne du plus près du bord que l'on a quitté le premier Vaisseau du vent. L'armée s'étant ouverte nécessairement dans cette évolution, le Général la fera resserrer en rétablissant l'ordre de combat. Et si c'est sur le bord dont l'échiquier a l'amure, le Général, après avoir mis le pavillon d'ordre de bataille (3), pourra ajouter au mât d'avant le pavillon de distinction du corps qui fera l'avant-garde. Tous les Vaisseaux présenteront en même temps sur le grand mât de celui qui les précede immédiatement; & forçant de voiles, à commencer par le dernier, tandis que le premier en fera très-peu, & seulement pour gouverner, ils rétabliront ainsi & resserreront la ligne (4).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . .	Avertissement général.
Virer tout ensemble pour former l'échiquier.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Virer tous ensemble pour former l'échiquier.
Ordre de bataille de même bord. . . .	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Resserrer la ligne . . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

Mais si le Général veut former la ligne sur le bord que tenoit l'armée avant le mouvement, c'est-à-dire, sur la ligne du plus près sur laquelle l'échiquier est présentement rangé, alors il mettra au mât d'avant le pavillon de distinction (3) du corps qui doit faire l'avant-garde, faisant en même-temps signal de revirer tout ensemble; ce que

(1 & 2) comme précédemment.
(3) Pavillon de distinction de l'avant-garde au petit perroquet.
Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

l'armée ayant exécuté, elle se trouvera en ligne. Mais l'avant-garde fera très-petite voile, & l'arriere-garde en forcera pour resserrer la ligne (4). (4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Comme précédemment.	1. . . . . 2.	1. . . . . 2.	Comme précédemment.
Si le Vice-Amiral fait l'avant-garde. . . .	3. Pavillon de distinction au petit perroquet.	3. Pavillon de distinction au petit perroquet. . . .	Si le Contre-Amiral fait l'avant-garde.
Revirer tout ensemble pour former la ligne.	Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Revirer tout ensemble pour former la ligne.
Resserrer la ligne. . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

CHAPITRE VI.

DU CHANGEMENT DES ESCADRES, L'ARMÉE ÉTANT EN LIGNE.

145. *L'Armée étant en ordre de Bataille* $(\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s})$, *changer le corps de Bataille avec l'arriere-garde* $(\frac{V}{v}\frac{C}{m}\frac{A}{s})$.

E. 50. E. 52. Le Général se servira des pavillons de distinction d'Escadres (1), pour avertir l'armée du changement & du mouvement à exécuter. Ainsi l'Escadre $(\frac{C}{s})$ qui fait l'arriere-garde, est avertie qu'elle doit passer au corps de bataille $(\frac{C}{m})$, & le corps de bataille $(\frac{A}{m})$ est prévenu qu'il va faire l'arriere-garde $(\frac{A}{s})$. Le Commandant que le signal regarde, le répétera. Cependant tous les Vaisseaux observeront la manœuvre du Général pour commencer la leur, parce que l'évolution peut se faire de plusieurs manieres. Si

(1) Pavillon bleu, au grand perroquet. Pavillon blanc au perroquet d'artimon.

le Général préfere de l'exécuter en faisant virer tout ensemble son Escadre, il lui en fera le signal (2) au mât qui désigne l'arriere-garde qu'elle doit faire. Au même moment tous ses Vaisseaux ($\frac{A}{m}$) donneront ensemble vent devant en forçant de voile. L'arriere-garde ($\frac{c}{r}$) qui doit passer au milieu, continuera sa route en forçant aussi de voiles jusqu'à ce qu'elle ait joint ($\frac{c}{m}$) l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) qui fera très-petites voiles, & lorsque le corps de bataille se fera élevé au vent, par le travers de l'Escadre avec qui il change de poste, il revirera tout ensemble (3) pour arriver en dépendant, & revenir au lof dans les eaux de la ligne, où étant parvenu, le Général pourra faire signal de la resserrer (4).

(2) Pavillon 9. au perroquet d'artimon.
(3) Pavillon 9. au perroquet d'artimon.
(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
	1.	1. Pavillon bleu au grand perroquet.	L'Escad. $\frac{c}{r}$ au milieu $\frac{c}{m}$.
Continuer la route à très-petites voiles. .	2. Pavillon 6. au petit perroquet.	2. Pavillon 5. au grand perroquet.	Continuer la route en forçant de voile.
	3.	3.	
Resserrer la ligne. . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

146. *Exécuter le même mouvement, l'Escadre du Général mettant en panne.*

F. 50. F. 51. SI LE GÉNÉRAL veut faire exécuter le changement d'Escadres sans s'élever au vent, ayant premièrement fait les signaux de ce changement (1) pour servir d'avertissement. Il fera à son Escadre celui d'arriver en panne (2). En même temps l'arriere-garde ($\frac{c}{r}$) forcera de voiles pour lui passer au vent, & joindre l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) qui continuera sa route à fort petites voiles. Et aussi-tôt que le nouveau corps de bataille ($\frac{c}{m}$) aura doublé, les deux corps de l'avant arriveront un peu pour mettre dans leurs eaux l'Escadre qui doit les suivre; le Général fera à cet effet signal d'ordre de bataille (3) pour toute l'armée, & de resserrer la ligne (4): alors son Escadre fera servir.

(1) Pavillon bleu au grand perroquet. Pavillon blanc au perroquet d'artimon.
(2) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
	1.	1. Pavillon bleu au grand perroquet	L'Escad. $\frac{C}{s}$ au milieu $\frac{C}{m}$.
Continuer la route à très-petites voiles.	2. Pavillon 6. au petit perroquet.	2. Pavillon 5. au grand perroquet.	Continuer la route en forçant de voile.
Arriver en dépendant pour former la ligne.	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. Pavillon 11. au petit perroquet.	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. . . . . . Pavillon 11. au grand perroquet.	Arriver en dépendant pour former la ligne.
Resserrer la ligne. . . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15 à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

147. *L'Armée étant en ordre de Bataille* $(\frac{V}{V}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{s})$, *changer le corps de Bataille avec l'avant-garde* $(\frac{A}{V}\,\frac{V}{m}\,\frac{C}{s})$.

F. 51.
F. 54.

Le Général préviendra l'armée de ce mouvement, par la position des pavillons de distinction des Escadres qui changent de poste (1). Il accompagnera ce signal de l'ordre aux Commandants de faire manœuvrer chacun leur Escadre (2). Aussi-tôt le corps $(\frac{V}{v})$ qui fait l'avant-garde, donnera tout ensemble vent devant pour s'élever en échiquier $(\frac{V}{m})$, & revirer tout ensemble (3) quand il sera par le travers de l'Escadre $(\frac{A}{v})$ qui aura continué sa route à petites voiles pour passer de l'avant. L'arriere-garde $(\frac{C}{s})$ mettra en panne quand l'Escadre qui passe au milieu, revirera; & elle fera servir (4), quand la précédente aura gagné son poste. Le Général fera en même temps resserrer la ligne.

(1) Pavillon blanc au petit perroquet. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9. au grand perroquet.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{V}{v}$ au milieu $\frac{V}{m}$	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au grand perroquet.	1	
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Virer tout ensemble vent devant en échiquier.	Pavillon 9 au grand perroquet.		

Revirer tout ensemble pour former la ligne.	3. Pavillon 9. au grand perroquet.	3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	Panne.
Resserrer la ligne. . . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Faire servir & resserrer la ligne.

148. *Exécuter le même mouvement, l'Escadre du Général passant au vent de l'avant-garde.*

E. 51. F. 55. SI LE GÉNÉRAL veut faire exécuter cette évolution en passant au vent de l'Escadre qui faisoit l'avant-garde, il lui fera signal de panne (2). & à l'arriere-garde celui d'exécution particuliere. Aussi tôt l'arriere-garde arrivera (3) d'un demi-rumb au plus, pour se rendre à très-petites voiles dans les eaux de l'escadre en panne, en avant de laquelle l'escadre du Général se mettra en arrivant un peu en dépendant, après l'avoir doublée au vent. Le Général fera en même temps signal de resserrer la ligne (4).

(1) Comme ci-dessus.

(2) Pavillon 4. au grand perroquet Pavillon 2. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 11. au petit perroquet.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
L'Escad. $\frac{V}{v}$ au milieu $\frac{V}{m}$	(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu, au grand perroquet.	1.	
Panne.	2. Pavillon 4. au grand perroquet.	2. Pavillon 2. au perroquet d'artimon.	Exécution particuliere
	3.	3. Pavillon 11. au perroquet d'artimon. . . .	Arriver en dépendant.
Faire servir & resserrer la ligne.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

149. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{r}$), faire passer à l'arriere-garde l'Escadre qui est à la tête ($\frac{A}{v}$ $\frac{C}{m}$ $\frac{V}{r}$).*

E. 52. F. 56. POUR faire passer l'Escadre ($\frac{V}{v}$) de la tête à la queue de la ligne, & faire occuper le corps de bataille par celle qui faisoit l'arriere-garde ($\frac{C}{r}$), tandis que l'Escadre ($\frac{A}{m}$) qui étoit au centre, fera l'avant-garde, le Général mettra les pavil-

lons de diſtinction d'Eſcadres (1) aux mâts convenables, pour avertir l'armée du mouvement à faire; & il les aménera auſſi-tôt que ce ſignal aura été répété par les Commandants reſpectifs. Alors il fera ſignal à l'Eſcadre ($\frac{V}{v}$) qui doit paſſer en arriere, de donner tout enſemble vent devant (2), pour s'élever en échiquier au vent; & après que le ſignal aura été répété par le Commandant de cette Eſcadre, le Général lui fera celui d'exécution particuliere (3), pour qu'il commande lui-même le mouvement que ſon Eſcadre doit exécuter. Cependant le Général continuera ſa route en forçant un peu de voiles, & il ſera ſuivi de l'Eſcadre qui faiſoit l'arriere-garde, ſans qu'il ſoit beſoin de faire d'autres ſignaux que celui de reſſerrer la ligne quand l'Eſcadre qui paſſe en arriere, arrivera (4).

(1) Pavillon mi-parti, blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
Pavillon bleu au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 2. au perroquet d'artimon.
Pavillon 5. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
L'Eſcad. $\frac{V}{v}$ à l'arriere $\frac{V}{r}$	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.	Pavillon bleu au grand mât de hune.	L'Eſcad. $\frac{C}{a}$ au milieu $\frac{C}{m}$.
Virer tout enſemble en échiquier.	2. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.	2.	
Exécution particuliere.	3. Pavillon 2. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 5. à la vergue d'artimon.	Continuer la route & forcer de voile.
Forcer de voile. . . .	Pavillon 5. au perroquet d'artimon.		
Revirer tout enſemble en ligne.	4. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reſſerrer la ligne.
Arriver en dépendant.	Pavillon 11. au perroquet d'artimon.		
Reſſerrer la ligne. . . .	Pavillon 15. à la vergue d'artimon.		

150. *Exécuter le même mouvement, en faiſant mettre en panne l'Eſcadre qui doit paſſer en arriere.*

F. 52. SI LE GÉNÉRAL veut faire exécuter cette évolution, en paſſant avec l'arriere-garde ($\frac{C}{r}$) qui le ſuivra au vent de

(1) Comme ci-deſſus.

l'avant-garde

l'avant-garde $\left(\frac{V}{v}\right)$; après que l'armée aura été avertie du mouvement (1), il fera signal de panne (2) à l'Escadre de la tête $\left(\frac{V}{t}\right)$, & il forcera en même temps de voiles avec l'Escadre qui le suit, pour doubler & mettre dans les eaux de la ligne (3), l'Escadre en panne qui fera servir aussi-tôt après, le Général faisant signal de resserrer la ligne (4).

(1) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
Pavillon 5. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 11 à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
L'Escad. $\frac{V}{v}$ à l'arriere $\frac{V}{t}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.	Pavillon bleu au grand perroquet.	L'Escad. $\frac{C}{t}$ au milieu $\frac{C}{m}$.
Panne.	2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	2. Pavillon 5. à la vergue d'artimon.	Continuer la route & forcer de voile.
	3.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.	Arriver en dépendant.
Faire servir & resserrer la ligne.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Revenir au lof & resserrer la ligne.

151. *L'Armée étant en ordre de Bataille $\left(\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{t}\right)$, faire passer à la tête de la ligne l'Escadre qui est à la queue $\left(\frac{C}{v}\,\frac{V}{m}\,\frac{A}{t}\right)$.*

E. 53. F. 58. LE GÉNÉRAL se servira des pavillons de distinction de l'avant-garde & de l'arriere-garde, pour prévenir l'armée du mouvement à exécuter (1); ainsi sa propre Escadre est avertie du poste qu'elle doit occuper $\left(\frac{A}{t}\right)$, par celui que les deux autres $\left(\frac{C}{v}, \frac{V}{m}\right)$ doivent avoir. Le Général fera ensuite à l'Escadre $\left(\frac{C}{t}\right)$ qui doit passer à l'avant-garde, les signaux de continuer sa route ou d'exécution particuliere (2). Il fera après signal (3) aux deux autres de virer tout ensemble vent devant, ce qu'elles exécuteront aussi-tôt. Et lorsqu'il jugera qu'elles seront assez élevées, il leur fera signal de revirer ensemble (4): alors les deux Escadres $\left(\frac{V}{m}, \frac{A}{t}\right)$ qui évoluent, donneront en même temps vent devant, pour arriver ensemble en dépendant dans les eaux de l'avant-garde qui diminuera de voiles $\left(\frac{C}{v}\right)$, le Général faisant signal de resserrer la ligne (5).

(1) Pavillon bleu au petit perroquet. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
(2) Pavillon 3. au petit perroquet. ou Pavillon 2. au petit perroquet.
(3) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
(5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$.	1. Pavillon mi parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Escad. $\frac{c}{t}$ en avant $\frac{c}{v}$.
	2.	2. Pavillon 3. au petit perroquet.	Continuer la route.
		Pavillon 2. au petit perroquet.	Exécution particuliere.
Virer tout ensemble, vent devant en échiquier.	3. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	3.	
Revirer tout ensemble & arriver en dépendant.	4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	4.	
Resserrer la ligne. . .	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

152. *Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne les deux Escadres de l'avant.*

E. 51. Le Général fera exécuter plus promptement le mouvement précédent, si après avoir fait le signal du changement des Escadres (1), ce qui avertira l'armée du mouvement total, il fait signal à l'arriere-garde $(\frac{-}{t})$ de forcer de voiles (2), faisant en même temps signal de panne à l'Escadre $(\frac{v}{v})$ qui fait l'avant-garde, & à celle qu'il commande $(\frac{A}{-})$ Aussi-tôt toutes deux arriveront sous panne pour laisser passer au vent, celle qui doit prendre la tête de la ligne dans laquelle elle arrivera en dépendant (3), après avoir doublé les deux autres, qui feront servir lorsque le Général fera signal de resserrer la ligne (4).

F 59.

(1) Comme précédemment.

(2) Pavillon 5. au petit perroquet.
Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

3. . . . .

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$.	1. Pavillon mi parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Escad. $\frac{c}{t}$ en avant $\frac{c}{v}$.
Panne.	2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 5. au petit perroquet.	Continuer la route & forcer de voile.

	3.	3. Pavillon 11. au petit perroquet.	Arriver en dépendant à la tête de la ligne.
Faire servir & resserrer la ligne.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

153. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$), changer l'Escadre de la tête avec celle de la queue de la ligne ($\frac{C}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{V}{s}$).*

E. 54. LE GÉNÉRAL préviendra l'armée du mouvement à exé-
F. 60. cuter, par la position des Pavillons de distinction d'Escadres (1). Il fera en même temps signal à l'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) qui doit passer au vent ($\frac{C}{v}$), de continuer sa route (2), & aux deux autres Escadres ($\frac{V}{v}$, $\frac{A}{m}$) de donner tout ensemble vent devant, pour s'élever en échiquier au vent; cependant les Commandants d'Escadre feront chacun exécuter leur mouvement particulier (3), qui consiste pour la premiere à forcer de voiles, & pour toutes deux à revirer tout ensemble (4, 5), quand chacune d'elles se trouvera par le travers de celle qu'elle doit suivre, pour arriver ensuite en dépendant dans ses eaux, en formant & resserrant la ligne (6).

(1) Pavillon bleu au petit perroquet.
Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.
(2) Pavillon 3. au petit perroquet
Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
(4) Pavillon 9. au grand perroquet.
(5) . . . .
(6) Pavillon 11. au grand perroquet.
Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{V}{v}$ en arriere $\frac{V}{s}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Escad. $\frac{C}{s}$ en avant $\frac{C}{v}$.
Virer tout ensemble vent devant en échiquier.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 3. au petit perroquet.	Continuer la route.
Exécution particuliere.	3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
	4.	4.	
Revirer tout ensemble.	5. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.	5.	
Arriver tout ensemble de deux rumbs en dépendant.	6. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.
Resserrer la ligne. . . .	Pavillon 15. à la vergue d'artimon.		

154. *Exécuter le même mouvement, en faiſant mettre en panne les deux Eſcadres de l'avant.*

E. 56. P. 61. SI LE GÉNÉRAL ne craint point de tomber un peu ſous le vent; après avoir fait ſignal d'avertiſſement par la diſpoſition des pavillons de diſtinction des Eſcadres (1), comme il a été dit d'abord, il fera celui d'exécution particuliere, ou même ſeulement celui de continuer la route, à l'Eſcadre ($\frac{c}{r}$) qui doit paſſer à l'avant-garde (2); il fera enſuite ſignal de panne (3) aux deux autres Eſcadres, dont celle qui doit faire l'arriere-garde ($\frac{v}{r}$), arrivera plus que l'autre ($\frac{c}{m}$). Celle-ci fera ſervir (4) auſſi-tôt que celle qui eſt ſous voile ($\frac{c}{v}$) l'aura doublée, & miſe dans ſes eaux. Toutes deux doubleront enſuite celle ($\frac{v}{r}$) qui doit faire l'arriere-garde, & elles arriveront enſemble pour la mettre dans leurs eaux. (5). Alors cette derniere fera ſervir, le Général faiſant en même temps ſignal à toute l'armée de reſſerrer la ligne (6).

(1) Comme précédemment.

(2) Pavillon 2. au petit perroquet ou Pavillon 3. au petit perroquet.

(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 3. au grand perroquet.

(5) Pavillon 11. au grand perroquet.

(6) Pavillon 15 à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
L'Eſcad. $\frac{v}{v}$ en arriere $\frac{v}{r}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Eſcad. $\frac{c}{r}$ en avant $\frac{c}{v}$.
	2.	2. Pavillon 2. au petit perroquet.	Exécution particuliere.
		Pavillon 3. au petit perroquet.	Continuer la route en forçant de voile.
Arriver ſous panne. . .	3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	3.	
	4.	4.	
	5.	5. Pavillon 11. au petit perroquet.	Arriver de 2. rumbs en dépendant.
Faire ſervir & reſſerrer la ligne.	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Revenir au lof, & reſſerrer la ligne.

155. *Exécuter le même mouvement, en faisant mettre en panne l'Escadre du milieu, & virer celle de l'avant.*

P. 54. SI LE GE'NE'RAL veut que l'armée perde moins au vent ;
P. 61. après avoir fait le signal général de mouvement par la disposition des pavillons de distinction d'Escadres (1), il fera signal à l'avant-garde ($\frac{r}{v}$), qui doit passer à l'arriere-garde, de virer tout ensemble vent devant (2), pour déterminer la manœuvre. Il fera ensuite aux Commandants signal (3) de faire exécuter chacun leur manœuvre particuliere, & à sa propre Escadre ($\frac{c}{m}$), celui de mettre en panne (4); aussitôt l'Escadre ($\frac{c}{r}$) de l'arriere qui doit passer à la tête, continuera sa route en forçant de voiles, pour doubler au vent l'Escadre en panne, & la mettre dans ses eaux en arrivant en dépendant (5). Cependant l'Escadre ($\frac{r}{v}$) qui a donné tout ensemble vent devant, pour s'élever en échiquier, revirera (5) tout ensemble quand elle se trouvera Vaisseau à Vaisseau, par le travers du corps de bataille qui fera servir (6), en faisant signal de resserrer la ligne. Alors l'Escadre ($\frac{r}{r}$), qui passe à la queue, arrivera en dépendant dans ses eaux.

(1) Comme précédemment.

(2) Pavillon 9 au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 4. au grand perroquet.

(5) . . . . . .

(6) Pavillon 15 à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{r}{v}$ en arriere $\frac{r}{r}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Escad. $\frac{c}{r}$ en avant $\frac{c}{v}$.
Virer tout ensemble vent devant en échiquier.	2 Pavillon 9. au perroquet d'artimon.	2.	
Exécution particuliere.	3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
	4.	4. Pavillon 3. au petit perroquet. . . .	Continuer la route en forçant de voile.
Revirer tout ensemble.	5. Pavillon 9. au perroquet d'artimon.	5. Pavillon 11. au petit perroquet. . . .	Arriver en dépendant à la tête de la ligne.
Arriver en dépendant à la queue de la ligne.	6. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.
Resserrer la ligne. . . .	Pavillon 15. à la vergue d'artimon.		

CHAPITRE VII.

DE QUELQUES MANOEUVRES PARTICULIERES DE LA LIGNE, RELATIVES AU COMBAT.

156. *Disputer le vent à l'Ennemi.*

E. 55. LORSQUE le Général voudra disputer le vent à l'ennemi qui est en présence, il fera premièrement serrer la ligne; & ses Vaisseaux seront très-attentifs aux signaux & à la prompte exécution des différents mouvements que l'armée aura à faire, pour conserver ou pour gagner l'avantage du vent, qui seroit infailliblement perdu, si les Vaisseaux ne faisant point une voilure proportionnée & un sillage égal, venoient à ouvrir leur distance, ou à se séparer; parce que le Général ne voulant point les abandonner, donneroit, en les attendant, pour les rallier & rétablir l'ordre, le temps à l'ennemi, qui manœuvreroit mieux, de lui enlever l'avantage qu'il dispute.

Le Général tâchera de prévoir le changement de vent, pour mieux déterminer sa manœuvre.

157. *Eviter le combat.*

E. 56. L'ARMÉE étant sous le vent, & le Général voulant éviter le combat; pour tenir son armée attentive, il fera premièrement signal de mouvement à exécuter (1), & ensuite celui d'échiquier (2), qu'il accompagnera de celui de l'aire de vent (3), sur lequel l'armée doit courir. Les Vaisseaux cependant conserveront entr'eux leurs distances, & l'ordre dans lequel ils étoient rangés.

(1) Pavillon 1, au grand perroquet.

(2) Pavillon 12. à la vergue d'artimon.

(3) Signal d'aire de vent, art 89.

L'armée étant arrivée jusqu'au vent arriere, dans quel-

que ordre que ce soit, le Général faisant signal de venir au lof, fera connoître sur quel bord, en mettant au petit perroquet (4) le pavillon de distinction du corps qui doit faire l'avant-garde, en formant ou rétablissant l'ordre de bataille.

(4) Pavillon de distinction au petit perroquet.

B. 57.
E. 63.
Ce mouvement d'arriver & de venir au lof alternativement, & plus ou moins, ayant autant de rapport à une armée qui arrive sur l'ennemi & qui le poursuit, qu'à celle qui évite le combat, & qui le fuit, les Commandants auront une attention toute particuliere à bien observer les signaux, & les mouvements successifs du Général, & les Vaisseaux particuliers, ceux de leur Commandant; afin que l'armée vienne au lof ou arrive, s'étende ou se resserre très-promptement, & sans rompre l'ordre.

Si le Général veut que le mouvement d'arriver ou de revenir au lof, ne regarde qu'une seule Escadre, il fera le signal au mât qui la désigne; amenant le pavillon (5) distinctement, & autant de fois qu'il y a d'aires de vent, depuis la ligne du plus près de même bord, jusqu'à la ligne sur laquelle il veut qu'elle coure. Cependant le reste de l'armée courra comme elle faisoit avant ce signal particulier.

(5) Pavillon 10 ou 11 au mât qui désigne l'Escadre.

Le Général pourra également se servir de ce dernier signal pour toute l'armée, en l'amenant pour désigner les aires de vent lorsqu'il ne voudra point employer les signaux de fausse route.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Echiquier sous le vent.	2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon.	2 Pavillon 12. à la vergue d'artimon.	Echiquier sous le vent.
Aire de vent. . . .	3. Signal d'aire de vent. art. 89.	3. Signal d'aire de vent. art. 89.	Aire de vent. . . . .
Le Vice-Amiral faisant l'avant garde. . . .	4. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	4. Pavillon bleu au petit perroquet.	Le Contre-Amiral, faisant l'avant-garde.
Mouvement de l'avant-garde seule. . . .	5. Pavillon 10. ou 11. au petit perroquet.	5. Pavillon 10. ou 11. au perroquet d'artimon.	Mouvement de l'arriere-garde seule.

158. *Se préparer au combat.*

LORSQUE le Général voudra que l'armée se prépare au combat, quel que soit son ordre actuel, aussi-tôt après le signal (1), tous les Vaisseaux feront branlebas, se bastingueront, disposeront les batteries, feront porter les armes à leurs postes respectifs ; les Officiers feront l'appel des Canonniers, Soldats, Matelots & détachements quelconques, destinés pour les différentes circonstances du combat. Le premier Lieutenant visitera tous les postes, pour s'assurer par lui-même si tout est en ordre, si les manœuvres de combat sont passées ; enfin si le Vaisseau est sous les armes & prêt à attaquer l'ennemi ; ce dont il rendra compte au Capitaine.

(1) Pavillon 17 au perroquet d'artimon.

Signal 36. canon.

Les Vaisseaux observeront très-régulièrement leurs distances, se serrant le plus qu'il sera possible (2), & pour cela la tête fera petites voiles, & la queue en forcera un peu. La voilure sera réglée sans y employer le perroquet de fougue, réservant cette voile pour augmenter ou diminuer, & déterminer enfin le sillage nécessaire du Vaisseau, en la faisant servir, la hissant plus ou moins, ou la mettant sur le mât.

(2) Pavillon 15, à la vergue d'artimon.

Si l'armée est en ligne, les Frégates & les Corvettes se tiendront le plus près qu'il se pourra, un peu en avant des Commandants ou Chefs de Division auxquels ils seront particulièrement attachés, afin d'être à portée de recevoir & d'exécuter promptement leurs ordres.

Les Brûlots se tiendront sur une parallele à l'armée aux postes qui leur sont destinés vis-à-vis la tête & le centre des Divisions, & prêts à recevoir les ordres des Commandants, mais cependant à une distance telle qu'ils ne puissent pas être désemparés par le canon de l'ennemi ; une demie-portée de canon suffit.

Les Bâtiments de charge se rangeront hors la portée du canon sur une ligne parallele à l'armée du côté opposé à l'ennemi,

l'ennemi, ils observeront de se tenir un peu en avant des Divisions respectives, afin de n'être point coupés si l'armée vire par la contre-marche, & de ne point tomber dans la ligne où ils ne pourroient que causer beaucoup de dérangement.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Se préparer au combat	1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon.	1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon. . . .	Se préparer au combat.
Resserrer la ligne. . .	2. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

159. *Arriver sur l'Ennemi, & le forcer au combat.*

E. 57. F. 63. L'ARMÉE étant au vent, & le Général ayant résolu d'arriver sur l'ennemi, & de le forcer au combat, en préviendra l'armée par le signal de préparation de combat (1). Et pour faire ensuite arriver la ligne sur celle des ennemis, il mettra le pavillon de l'échiquier (2), qu'il accompagnera quelquefois du signal d'aire de vent; ou bien se servant du signal d'arriver (3), il pourra, s'il est nécessaire, l'amener distinctement un nombre de fois égal à celui des rumbs de vent dont il veut que les Vaisseaux larguent. Ils observeront dans ce mouvement, qui se fera toujours à très-petites voiles, (si l'ennemi accepte le combat) de se tenir réciproquement dans la ligne du plus près sur laquelle l'armée doit être rangée pour combattre; la négligence sur ce point pouvant donner occasion à l'ennemi de gagner le vent ou de couper la ligne. Les Vaisseaux observeront encore, en arrivant sur l'ennemi qui les attend en bonne contenance, de ne point trop présenter l'avant pour n'être point enfilés par le feu de ses batteries, c'est-à-dire, qu'il suffit de courir un quart ou deux plus largue que l'ennemi : il convient aussi d'arriver sur lui sans tirer, ne faisant commencer le feu des batteries (4), que lorsque l'on sera à une distance telle que tous les coups pourront avoir un effet certain.

(1) Pavillon 17. au perroquet d'artimon.

(2) Pavillon 12 à la vergue d'artimon. Signal d'aire de vent. Art. 89

(3) Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 17 au grand perroquet.

Si l'armée ennemie qui est sous le vent largue pour fuir, ou pour éviter simplement le combat, en attendant que le vent change en sa faveur, ou que l'armée du vent fasse quelque faute qui puisse lui faire perdre son avantage ou rompre son ordre, le Général du vent fera manœuvrer son armée comme il a été dit ci-dessus (art. 157), & fera les mêmes signaux ou d'autres convenables aux différents mouvements qu'exigent la circonstance & la disposition des armées; tels, par exemple, que ceux d'attaquer l'avant-garde ou l'arriere-garde, ou de s'ouvrir par Escadres en faisant pour un peu de temps faire plus de voiles à l'avant-garde $(\frac{v}{v})$, & moins à l'arriere-garde $(\frac{c}{r})$.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Se préparer au combat.	1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon.	1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon. . . .	Se préparer au combat.
Arriver.	2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon. Signal d'aire de vent. a. 89.	2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon. . . . . . Signal d'aire de vent. a. 89.	Arriver.
Arriver.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.	Arriver.
Commencer le combat.	4. Pavillon 17. au grand perroquet.	4. Pavillon 17. au grand perroquet.	Commencer le combat.

160. *Commencer le combat.*

LE COMBAT ne commencera que lorsque le Général en aura fait le signal (1), à moins que par une suite nécessaire des circonstances, il ne s'engage à la tête ou à la queue de la ligne. Le Général même pourra en faire le signal à l'avant-garde ou à l'arriere-garde, par le pavillon de distinction d'un de ces corps, ce qui en déterminera la manœuvre.

(1) Pavillon 17. au grand perroquet.

Doubler les Vaisseaux qui ne gardent point leur distance.

Le Général fera toujours petites voiles pendant le combat, observant toutefois les mouvements de l'ennemi pour régler les siens. Et les Vaisseaux de la ligne se tiendront très-serrés; aucun même de ceux qui suivent n'hésitera à doubler celui qui le précede, s'il laisse devant lui une dis-

tance plus grande que la longueur de deux Vaiſſeaux, s'il n'en a pas été fait ſignal.

Tirer de près & ſans précipitation dans le combat.

Les Vaiſſeaux du Roi ne tireront ſur les ennemis, que lorſqu'ils en ſeront à une très-petite portée, & les Capitaines auront une attention particuliere à ce que l'on tire le canon ſans précipitation, & à coups sûrs, autant qu'il ſera poſſible; ce qu'il eſt plus aiſé de faire de près que de loin. Ils le recommanderont aux Maîtres Canonniers, & ceux-ci aux Chefs de pieces. Les Officiers qui commanderont dans les batteries, tiendront la main à ce que les Canonniers ne ſe laiſſent point emporter à une vivacité, dont la moindre conſéquence eſt une conſommation inutile de poudre, qui empêche ſouvent de donner un ſecond combat. Tous doivent ſe perſuader que le combat de mer eſt celui de tous (hors l'aſſaut de l'abordage) qui demande le moins de précipitation & le plus de flegme.

Garder ſon poſte dans le combat.

Aucun Capitaine ne pourra, pour quelque raiſon que ce ſoit, quitter ſon poſte, à moins qu'il ne ſoit extrêmement incommodé, & hors d'état de continuer le combat; le peu de voiles que l'armée fera pouvant permettre à pluſieurs Vaiſſeaux, quoiqu'en partie déſemparés, de ſe battre encore longtemps ſans faire de vuide dans la ligne.

L'envie de ſe diſtinguer ne doit auſſi jamais porter un Capitaine à rompre l'ordre pour chercher une avanture glorieuſe, quelque apparence qu'il y ait au ſuccès: il doit en attendre le ſignal du Général, de ſon Commandant ou de ſon Chef de Diviſion; parce qu'il eſt toujours plus eſſentiel de maintenir l'ordre & de ſe battre ſerré, ce qui fait la plus grande force de l'armée, que de faire une action particuliere qui ne décide ordinairement rien, quelque brillante qu'elle ſoit, à moins qu'elle n'ait pour objet d'enlever un Vaiſſeau portant pavillon, ce que le ſuccès ſeul peut juſtifier.

Soutenir l'honneur du Pavillon. Matelots.

Le Matelot de l'avant & celui de l'arriere des Vaiſſeaux portant pavillon, doivent diriger une partie de leur feu ſur le pavillon ennemi, ou ſur le Vaiſſeau contre lequel leur

Général se bat. Ainsi ils doivent en quelque sorte veiller à sa défense plus qu'à la leur propre, n'y ayant point d'action plus grande que celle de tout sacrifier pour soutenir l'honneur du pavillon.

De même tout Vaisseau de l'armée qui se trouvera par le travers d'un pavillon ennemi qu'il attaquera, sera secondé, comme par deux Matelots, des Vaisseaux qu'il aura de l'avant & de l'arriere; chacun de ceux-ci partageant leur feu pour détruire, s'il se peut, ou faire amener le pavillon ennemi.

Si un Vaisseau portant pavillon a besoin d'être secouru, il en fera le signal au corps de réserve; ou, s'il n'y en a pas, il le fera connoître à sa Division par le même signal. Aussi tôt ses deux Matelots, & les Vaisseaux qui seront le plus proche, se resserreront pour le couvrir & continuer le combat. Les Frégates de son Escadre lui donneront tous les secours dont il aura besoin; & s'il continue d'être attaqué, il sera particuliérement soutenu de toute sa Division.

Les Vaisseaux de l'armée qui seront en danger, feront les signaux ordinaires d'incommodité, & seront secourus & protégés par les Vaisseaux plus à portée de le faire.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Commencer le combat.	1. Pavillon 17. au grand perroquet.	1. Pavillon 17. au grand perroquet.	Commencer le combat.

161. *Détacher les Vaisseaux de la ligne qui n'ont point d'Ennemis par leur travers; ou former un Corps de réserve au vent, ou sous le vent.*

L'Armée du Roi étant plus nombreuse que celle de l'ennemi, & lui étant opposée en ligne de maniere que sa tête ou sa queue déborde l'ennemi assez considérablement; si le Général veut, dans ce cas, rallier au vent, ou faire

paſſer ſous le vent, comme en un corps de réſerve, les Vaiſſeaux de l'armée qui n'ont point d'ennemis par leur travers; auſſi tôt qu'il en fera le ſignal (1), les Vaiſſeaux de la ſeconde Diviſion de l'avant-garde qui eſt celle de l'avant, ou ceux de la ſeconde Diviſion de l'arriere-garde qui eſt celle de l'arriere, ſe détacheront du corps de l'armée, après toutefois la répétition que leur Commandant aura faite du ſignal; & cette diviſion manœuvrant comme il conviendra ſuivant les circonſtances, viendra ſe placer ſur la ligne des Frégates vers le centre de l'armée, ſi c'eſt au vent, ou vers la tête du corps de bataille, ſi c'eſt ſous le vent; mais toujours à portée de voir tous les ſignaux & mouvements, pour remplacer les Vaiſſeaux déſemparés & fortifier les endroits foibles, afin de ne laiſſer aucun vuide dans la ligne.

(1) Pavillon 19, au petit perroquet ou Au Perroquet d'artimon.

Le plus ancien Capitaine après le Commandant du corps de réſerve, ſera celui qui marchera le premier & ainſi ſucceſſivement, pour remplacer le Vaiſſeau déſemparé de quelque Eſcadre ou Diviſion que ſoit ce Vaiſſeau.

Soutenir l'honneur du Pavillon.

Le Commandant du corps de réſerve ne ſera détaché avec la réſerve entiere que pour fortifier la ligne dans une occaſion de conſéquence; & ſi c'eſt pour la défenſe d'un des trois pavillons, il ſera toujours ſuivi du plus ancien Capitaine des Vaiſſeaux de réſerve qui ne ſeront point encore détachés, ils ſe placeront comme Matelots; le premier en avant, le ſecond en arriere du Vaiſſeau portant pavillon à la défenſe duquel ils ſe préſentent, ſans que cette manœuvre puiſſe faire aucun tort aux Matelots de la ligne, mais uniquement parce que n'ayant point combattu, & que n'étant point déſemparés, il ſont plus en état de ſoutenir l'honneur du pavillon. Leur principal devoir ſera encore d'attaquer, d'aborder, & d'enlever le pavillon ennemi, pourquoi ils manœuvreront comme ils le jugeront à propos, s'il ne leur en eſt pas fait un ſignal particulier.

Le Général voulant que le corps de réſerve entier ſe rallie à un des trois corps de l'armée pour le fortifier, &

lui en ayant fait ſignal (2), ce corps forcera de voiles, & chaque Vaiſſeau ſe placera ſucceſſivement, le premier au premier vuide, le ſecond au ſecond, &c. Et ſi le Général ne veut qu'un certain nombre de Vaiſſeaux, il en fera en même temps le ſignal par un pavillon numéraire qui ne ſignifiera point autre choſe (3).

(2) Pavillon 20 au mât qui indique le corps.

(3) Pavillon numéraire, ou amener le pavillon 20. autant de fois que l'on veut de Vaiſſeaux.

Si le Général commandant une armée égale ou ſupérieure à l'ennemi, a jugé à propos de faire une réſerve d'un ou de deux Vaiſſeaux pour chacun des trois corps de l'armée, les Vaiſſeaux nommés dans chacun de ces trois corps, ou ſignalés pour la réſerve, ſortiront de la ligne au ſignal (4), & ils viendront ſe mettre ſur la ligne des Frégates à portée de leur Commandant; c'eſt-à-dire, le premier par le travers & à l'abri du Matelot d'avant, & le ſecond par le travers & à l'abri du Général, afin de ſe placer enſuite dans la ligne entre le Général & un de ſes Matelots, pour continuer le combat avec une nouvelle vivacité, achever la défaite du pavillon ennemi, & le forcer d'amener.

(4) Pavillon 19 au grand perroquet. Signal particulier de Vaiſſeau.

Le corps de réſerve ſera formé en même temps que la ligne, afin qu'il n'en rompe point l'ordre, & qu'il n'occaſionne aucun vuide. Le Général pourra cependant le former & l'appeller pendant le combat ſuivant la circonſtance.

Faire remettre le Corps de réſerve à ſon poſte dans la ligne.

Le Général faiſant le ſignal ordinaire de ralliement, accompagné du pavillon de réſerve (5) ou de la marque de diſtinction du Commandant de ce corps, les Vaiſſeaux détachés ſe rendront auſſi-tôt à leur poſte dans la ligne.

La réſerve répétera toujours les ſignaux qui la regardent.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Corps de réſerve formé de l'avant-garde. . . .	1. Pavillon 19. au petit perroquet.	1. Pavillon 19. au perroquet d'artimon. . . .	Corps de réſerve formé de l'arriere-garde.
Faire fortifier l'avant-garde par la réſerve.	2. Pavillon 20. au petit perroquet.	2. Pavillon 20. au perroquet d'artimon.	Faire fortifier l'arriere-garde par la réſerve.
Déterminer le nombre de vaiſſeaux.	3. Pavillon numéraire.	3. Pavillon numéraire. .	Déterminer le nombre de vaiſſeaux.
Former une réſerve dans chaque corps. . .	4. Pavillon 19. au grand perroquet. Signal particulier de vaiſſeau.	4. Pavillon 19. au grand perroquet. Signal particulier de vaiſſeau.	Former une réſerve dans chaque corps.

Rallier la réserve. . .	5. Pavillon 19. ou 20. au petit perroquet, & Signal de ralliement.	5. Pavillon 19. ou 20. au perroquet d'artimon, & Signal de ralliement. Rallier la réserve.

162. *Doubler les Ennemis.*

F. 59. F. 64. 65. LE GÉNÉRAL qui commande une armée plus nombreuse que celle de l'ennemi qu'il va combattre, voulant en doubler l'avant-garde pour la mettre entre deux feux, & engager le combat par la tête de la ligne, en préviendra l'avant-garde par le signal d'exécution particuliere (1); & aussi-tôt qu'il y aura répondu, il lui fera signal de commencer sa manœuvre par celui (2) de doubler l'avant-garde de l'ennemi. Le Vice-Amiral répondra au signal pour faire connoître qu'il l'a vû, & qu'il va exécuter ce commandement. Il fera en conséquence le signal de forcer de voiles (3) à toute son Escadre, ou à une ou deux de ses Divisions, & les autres signaux nécessaires, ce que le Général laisse à sa prudence comme étant plus à portée de juger du succès du mouvement, & du moment de l'exécuter. Il se servira, pour les Divisions de son Escadre, des mêmes signaux que le Général fait pour les différents corps de l'armée, soit pour les faire virer par la contre-marche, ou tout ensemble, s'il est sous le vent.

(1) Pavillon 2. au petit perroquet.
(2) Pavillon 21. petit perroquet.
(3) Pavillon 5. au petit perroquet.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*
Exécution particuliere.	1. Pavillon 2. au petit perroquet.	
Doubler l'ennemi par la tête.	2. Pavillon 21. au petit perroquet.	
Forcer de voile. . . .	3. Pavillon 5. au petit perroquet. *&c.*	

F. 59. F. 66. 67. 68. 69. Si le Général juge à propos de faire doubler les ennemis par la queue; après avoir prévenu l'arriere-garde (1, 2) de l'exécution du mouvement qu'il doit faire, le Contre-Amiral ayant répété les signaux, manœuvrera aussi-tôt de la ma-

(1) Pavillon 2. au perroquet d'artimon.
(2) Pavillon 21. au perroquet d'artimon.

niere la plus convenable à la position de l'ennemi, & à la facilité qu'il voit de le doubler sous le vent, s'il prend ce parti (*fig.* 66); ou d'arriver fièrement sur lui (*fig.* 69), pour commencer sa défaite; ou s'il se trouve lui-même sous le vent, pour le doubler au vent en virant tout ensemble (*fig.* 67), ou par la contre-marche (*fig.* 68); ce qui est encore laissé à la prudence du Contre-Amiral, comme plus à portée que le Général, de décider de la manœuvre à faire en ce cas.

VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
	1. Pavillon 2. au Perroquet d'artimon. . . .	Exécution particuliere.
	2. Pavillon 21. au perroquet d'artimon. . .	Doubler l'ennemi par la queue.
	&c.	

REMARQUE.

DOUBLER par la tête, engage nécessairement une affaire générale; ce qui exige une grande supériorité dans l'armée qui attaque, & une grande expérience dans les Capitaines détachés. Doubler par la queue, peut n'être qu'une affaire particuliere que l'armée du vent, comptant sur l'expérience de ses Capitaines, peut tenter, quoiqu'égale en nombre. Dans l'un & l'autre cas, l'armée qui est au vent doit arriver toute entiere sur l'ennemi, pour le faire plier & rallier ses propres Vaisseaux; & si l'armée qui double est sous le vent, elle sera obligée, pour rallier ses Vaisseaux, de virer par la contre-marche, ou tout ensemble en échiquier, si ses Vaisseaux n'arrivent point, & ne gagnent point la queue de la ligne, ce qui rend cette manœuvre très-délicate.

163. *Empêcher l'Ennemi de doubler.*

LE GÉNÉRAL qui commande l'armée moins nombreuse
E 60; étant au vent, & voulant, pour empêcher l'ennemi de le
F. 70 71. doubler, faire ouvrir ses Divisions pour étendre l'armée afin

afin que chaque Escadre se présente à chaque Escadre, le prémier & le dernier Vaisseau de l'armée se tenant par le travers du premier & du dernier Vaisseau ennemi, les Divisions laissant entr'elles l'espace d'un Vaisseau, & les Escadres, celui de deux ou de trois, suivant le nombre des Vaisseaux ennemis; le Général fera premièrement signal d'avertissement de mouvement (1). Il fera ensuite celui d'étendre la ligne (2); & s'il veut en même temps faire serrer les Vaisseaux de chaque Division ou Escadre, & séparer les Escadres ou Divisions par un petit intervalle, aussi-tôt qu'il en aura fait les signaux (3), les Brûlots se placeront par le travers du premier & du dernier Vaisseau des Escadres successives, secondées des Frégates pour occuper les vuides, & s'opposer à l'ennemi qui pourroit tenter d'y pénétrer.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 14. à la vergue d'artimon.
(3) Voyez art. 112.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . .	Avertissement général.
Etendre la ligne. . .	2. Pavillon 14. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 14. à la vergue d'artimon. . . .	Etendre la ligne.
Séparer les Divisions & Escadres. . . .	3. Voyez art. 112.	3. Voyez art. 112. . . .	Séparer les Divisions & Escadres.

164. *Traverser l'Armée ennemie:*

E. 61. LE GÉNÉRAL qui est sous le vent voulant traverser l'ar-
F. 71. mée ennemie, fera signal d'avertissement de mouvement (1), & celui de resserrer la ligne (2), ce que les Capitaines feront le plus qu'ils pourront sans s'aborder; & lorsque le Général jugera le moment favorable, il fera signal de virer par la contre-marche (3). Aussi-tôt le premier Vaisseau de l'avant-garde donnera vent devant; il sera suivi de son Escadre; & dirigeant sa route vers l'armée du vent en larguant cependant un peu, s'il est nécessaire, pour ne point trop présenter l'avant, mais l'épaule ou le côté, il pénétrera dans le premier vuide qui se trouvera dans sa route. Et si le Général veut traverser la ligne ennemie dans plusieurs endroits, il fera successivement signal de contre-marche aux différents corps de l'armée.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 7. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Reſſerrer la ligne. . .	2. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reſſerrer la ligne.
Virer par la contre-marche.	3. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	Virer par la contre-marche.

165. *Empêcher l'ennemi de traverſer, ou rendre ſon entrepriſe inutile.*

F. 62. F. 73. LE GÉNÉRAL empêchera l'ennemi de traverſer, ou rendra ſon entrepriſe inutile en faiſant ſignal à ſon armée de ſe tenir prête à un mouvement (1); & auſſi-tôt que ce ſignal aura été répété, il ſera celui de virer tout enſemble vent devant (2); & ſi quelques-uns des Vaiſſeaux ennemis ont déja traverſé la ligne, ils ſeront coupés.

(1) Pav[illegible] 1. au grand per[illegible]quet.

(2) Pav[illegible] à la vergue d'ar[illegible]timon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Virer tout enſemble.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Virer tout enſemble.

166. *Aborder.*

LORSQUE le Général fera ſignal de ſe préparer au combat, les Vaiſſeaux ſe diſpoſeront en même-temps à l'abordage en mettant les grapins aux bouts des vergues, ou en paſſant leurs manœuvres; & lorſque le Général ou un Commandant d'Eſcadre voudra faire aborder l'ennemi, il en fera le ſignal (1) à toute l'armée, à une ſeule Eſcadre, à une ſeule Diviſion ou à un Vaiſſeau particulier, par la différente poſition du ſignal, & la marque de diſtinction de l'Eſcadre, de la Diviſion, ou la flamme particuliere du Vaiſſeau.

(1) Pavil[illegible] 16. à la [illegible] d'ar[illegible] au [illegible] le [illegible] de di[illegible] ou la [illegible] par-ticu[illegible]iere convenable.

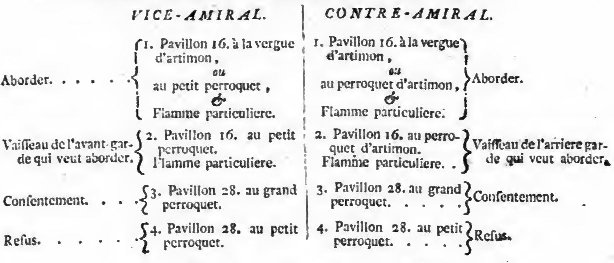
Vaiſſeau qui veut aborder l'ennemi.

Si un Vaiſſeau de ligne juge pouvoir aborder avec ſuccès

un Vaiſſeau ennemi, il en fera le ſignal au Général par le pavillon d'abordage (2) & par ſa flamme particuliere, pour ſe faire connoître plus préciſément. Le Général ou le Commandant d'Eſcadre approuvant l'abordage, lui répondra par le ſignal de conſentement (3); & il mettra celui de refus (4) s'il ne le juge point à propos, laiſſant en même temps battre la flamme particuliere du Vaiſſeau pour lui faire obſerver le ſignal.

(2) Pavillon 16. au grand perroquet, pour un Vaiſſeau du corps de bataille & Flamme particuliere.
(3) Pavillon 28. au grand perroquet.
(4) Pavillon 28 au petit perroquet.

Le Capitaine qui ſollicitera & tentera un abordage, répondra toujours du ſuccès, afin que le deſir de ſe diſtinguer le retienne & l'empêche de quitter ſon poſte dans la ligne, parce qu'il peut y avoir ſouvent plus de déſavantage à rompre l'ordre que d'avantage à enlever un Vaiſſeau, ſi ce n'eſt un pavillon.



	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Aborder.	1. Pavillon 16. à la vergue d'artimon, *ou* au petit perroquet, & Flamme particuliere.	1. Pavillon 16. à la vergue d'artimon, *ou* au perroquet d'artimon, & Flamme particuliere.	Aborder.
Vaiſſeau de l'avant-garde qui veut aborder.	2. Pavillon 16. au petit perroquet. Flamme particuliere.	2. Pavillon 16. au perroquet d'artimon. Flamme particuliere.	Vaiſſeau de l'arriere garde qui veut aborder.
Conſentement.	3. Pavillon 28. au grand perroquet.	3. Pavillon 28. au grand perroquet.	Conſentement.
Refus.	4. Pavillon 28. au petit perroquet.	4. Pavillon 28. au petit perroquet.	Refus.

167. *Faire préparer les Brûlots.*

AUSSI-TÔT que le Général fera ſignal de ſe préparer au combat (1), les Brûlots mettront en place leurs grapins d'abordage. Ils placeront & diſpoſeront leurs artifices au moment que le combat commencera (2); & ils feront connoître qu'ils ſont prêts à aborder par une flamme (3) qui pourra en même temps indiquer leur Eſcadre.

(1) Pavillon 17. au perroquet d'artimon.
(2) Pavillon 17 au grand perroquet.
(3) Flamme 8. au grand perroquet.

Les Brûlots ſe tiendront pendant le combat à une diſtance

telle qu'ils ne puiſſent point y être déſemparés par le canon de l'ennemi, dont ils pourront même ſe couvrir un peu en ſe mettant par le travers des Vaiſſeaux de ligne, & non point vis-à-vis des intervalles, ſi ce n'eſt dans le cas où il faudra empêcher l'ennemi de traverſer. Ils obſerveront très-attentivement les ſignaux du Général & du Commandant ou Chef de la Diviſion à laquelle ils ſont particulièrement attachés, afin d'agir dans le moment que le ſignal leur en ſera fait; ce qu'ils feront connoître en répondant au ſignal.

Le Vaiſſeau le plus à portée eſcortera le Brûlot ami.

Quoiqu'aucun Vaiſſeau de la ligne ne ſoit particulièrement nommé pour eſcorter les Brûlots, hormis les Frégates que ce devoir regarde ſpécialement; cependant le Vaiſſeau ſous le beaupré duquel un Brûlot paſſera pour aller s'accrocher à l'ennemi, eſcortera ce Brûlot de quelque Diviſion qu'il ſoit; il lui donnera ſa Chaloupe bien armée, & généralement tous les ſecours néceſſaires. Les deux Vaiſſeaux le plus près du Vaiſſeau d'eſcorte, aideront auſſi le Brûlot de leurs Chaloupes.

Le Capitaine de Brûlot obſervera en même temps de ſe tenir un peu de l'avant & au vent du Vaiſſeau qui lui ſervira d'eſcorte, afin d'être plus paré à arriver ſur le Vaiſſeau ennemi pour le bien aborder par les haubans de miſaine. Le Brûlot, en manœuvrant de la ſorte, n'empêchera point le Vaiſſeau qui le protege de tirer ſur l'ennemi, & il courra moins riſque d'être déſemparé lui-même.

Les Brûlots, ſi l'armée eſt ſous le vent, ſeront obligés de virer pour aborder les Vaiſſeaux du vent; ils obſerveront alors de paſſer à raſer la pouppe d'un des Vaiſſeaux du Roi, afin de ne point aborder celui qui le ſuit dans la ligne en paſſant ſous ſon beaupré, ou pour ne le point contraindre d'arriver ou de mettre des voiles à culer.

Les Frégates & Chaloupes doivent détourner les Brûlots ennemis.

Si quelque Brûlot ennemi ſe préſente pour aborder un Vaiſſeau de la ligne, les Frégates tâcheront de couper les Chaloupes qui les remorquent, & d'aborder même les Brûlots pour empêcher leur effet ſur la ligne, le commandement confié à leurs Capitaines ayant pour objet principal,

dans un jour d'occaſion, de détourner les Brûlots de l'ennemi, & de conduire ceux de l'armée du Roi. Les Chaloupes du Vaiſſeau contre lequel l'ennemi envoie un Brûlot, & celles de ſes Matelots feront auſſi tous leurs efforts, pour remorquer & détourner le Brûlot en même temps qu'ils tireront à le couler bas.

Faire aborder les Brûlots.

LE GÉNÉRAL voulant faire approcher les Brûlots de quelque Eſcadre ou de toute l'armée, pour rompre la ligne ou pour aborder quelque Vaiſſeau déſemparé, il leur en fera le ſignal (4), & tous ceux auxquels il s'adreſſe, ſe détacheront, excepté dans le cas où le ſignal ſeroit accompagné de la flamme particuliere d'un Brûlot.

(4) Pavillon 18, au perroquet d'artimon.

Si le Capitaine de Brûlot ne reconnoît pas diſtinctement le Vaiſſeau qu'il doit aborder, la fumée l'empêchant de voir le déſordre de la ligne ennemie, il paſſera à pouppe du Matelot de l'arriere du Commandant de l'Eſcadre ou en arriere du Chef de Diviſion le plus à portée pour en recevoir les ordres, s'ils ne lui ont point été portés par une Corvette ou Chaloupe détachée pour le conduire.

Le Capitaine de Brûlot ne quittera point ſon Bâtiment, qu'il ne ſoit accroché, & qu'il n'y ait mis enſuite le feu.

Il ſe préparera entièrement dès ce moment à l'abordage qu'il doit exécuter, en tenant ſes vergues orientées ſelon le bord ſur lequel il doit revenir, afin de n'avoir plus, en approchant, que les écoutes à border pour venir au lof. Il ne quittera point ſon Bâtiment qu'après être bien accroché, & avoir mis le feu à ſes artifices. Les Capitaines de Brûlot n'oublieront pas que le reproche ordinaire qu'on leur fait de ſe brûler inutilement, n'eſt communément que trop mérité ; & ils en répondront, de même qu'ils doivent s'attendre à la juſte récompenſe de leurs belles actions.

Faire remettre les Brûlots à leur poſte.

SI LE GÉNÉRAL ou le Commandant d'Eſcadre juge que les Brûlots qu'il a appellés ſont inutiles, il leur fera ſignal

de se rallier à leur poste (5). Cependant, tant que le combat durera, les Brûlots se tiendront prêts pour le moment où on leur aura facilité ou ordonné absolument l'abordage.

(5) Pavillon 18. au petit perroquet.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Se préparer au combat.	1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon.	1. Pavillon 17. au perroquet d'artimon. . . .	Se préparer au combat.
Commencer le combat. Préparer les Brûlots. .	2. Pavillon 17. au grand perroquet.	2. Pavillon 17. au grand perroquet.	Commencer le combat. Préparer les Brûlots.
Brûlots prêts à aborder.	3. Flamme 8. au grand perroquet.	3. Flamme 8. au grand perroquet.	Brûlots prêts à aborder.
Faire aborder les Brûlots.	4. Pavillon 18. au perroquet d'artimon.	4. Pavillon 18. au perroquet d'artimon.	Faire aborder les Brûlots.
Rallier les Brûlots. . .	5. Pavillon 18. au petit perroquet.	5. Pavillon 18. au petit perroquet.	Rallier les Brûlots.

168. *Faire cesser le combat.*

Le signal (1) que le Général fera pour faire cesser le combat, servira toujours dans ce même cas de signal de ralliement. Les Commandants d'Escadre le répéteront, & aussitôt ils manœuvreront pour rétablir la ligne, & y reprendre leur poste le plus promptement & le plus régulièrement qu'il se pourra; les Commandants relativement au Général, & les Vaisseaux particuliers relativement à leurs Chefs de Division ou Commandants d'Escadre.

(1) Pavillon 17 au petit perroquet.

Si le combat dure jusqu'à la nuit, le Général fera signal de ralliement général, & chaque Commandant d'Escadre fera ensuite le sien particulier.

Le signal de cesser le combat pourra ne s'adresser qu'à un corps désigné par son pavillon de distinction.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Cesser le combat. . . .	1. Pavillon 17. au petit perroquet.	1. Pavillon 17. au petit perroquet.	Cesser le combat.

169. *Bombardement; pour que les Galiotes s'y préparent.*

LORSQUE l'armée sera devant une place que l'on doit bombarder, elle mouillera sur des lignes paralleles à la Ville.

Les Galiotes mouilleront à deux cables de distance plus près de la Ville que les Vaisseaux sur lesquels elles auront leurs amarres.

Les Vaisseaux ou Galeres, destinés particulièrement à protéger les Galiotes, seront mouillés dans leurs intervalles sur la même ligne, & quelques-uns sur les côtés.

Les Galiotes parvenues au mouillage, se prépareront aussi-tôt au bombardement : elles feront porter une ancre à touer à trois ou quatre cables en avant; & elles se tiendront toujours prêtes à se haller dessus lorsque le Général leur en fera le signal (1). Aussi-tôt les Vaisseaux sur lesquels les Galiotes sont amarrées, leur enverront leur Chaloupe commandée par un Officier & un Garde de la Marine avec le monde nécessaire, soit pour lever une ancre, soit pour leur défense, & ils exécuteront ce qui leur sera ordonné par le Commandant de la Galiote.

(1) Pavillon 17. au perroquet d'artimon.

Les Flûtes & autres Bâtiments de charge pour le service des Galiotes, se tiendront en arriere hors la portée du canon & des bombes de la Place.

Faire approcher les Galiotes.

LE GÉNÉRAL fera signal aux Galiotes de se haller de l'avant & de s'approcher de terre, par le signal de se préparer au combat (1); & lorsqu'elles seront à leur poste & en état de tirer, elles le feront connoître au Général par le signal d'abordage (2). Le Général leur ayant répondu par le même signal, elles commenceront à tirer.

(1) Pavillon 17. au perroquet d'artimon

(2) Pavillon 16. à la vergue d'artimon.

Faire retirer les Galiotes.

LE GÉNÉRAL se servira du signal de cesser le combat (3), pour faire retirer les Galiotes; & aussi-tôt qu'elles auront exécuté ce mouvement, elles se répareront & se prépareront à continuer le bombardement si le Général ne leur donne point ordre de se regréer.

(3) Pavillon 17 au petit perroquet.

Galiote incommodée.

SI UNE Galiote se trouvoit incommodée, elle feroit les signaux prescrits pour les Vaisseaux (4). Ceux sur qui elles sont amarrées, leur enverront leurs Chaloupes & Canots, de même que ceux qui sont destinés à les protéger.

(4) Voyez art. 70.

CHAPITRE VIII.

CHANGER L'ORDRE DE BATAILLE EN ORDRE DE MARCHE.

---

170. *Changer l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de même bord; l'avant-garde au vent, le corps de bataille au milieu, & l'arriere-garde sous le vent* $(\frac{v}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s})$.

E. 63. F. 74. LORSQUE le Général voudra réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, il fera le signal général de mouvement (1) pour en prévenir l'armée, & il l'accompagnera du signal d'ordre de marche

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

che ſur trois colonnes de même bord. Auſſi-tôt toute l'armée ſe tiendra prête à exécuter le mouvement qui commencera au ſignal ſuivant. Si le Général veut faire paſſer l'avant-garde $(\frac{V}{v})$ au vent, le corps de bataille $(\frac{A}{m})$ au milieu, & laiſſer l'arriere-garde $(\frac{C}{i})$ ſous le vent & ſur la ligne qu'elle occupe, il lui fera le ſignal de continuer ſa route (2), ce qu'elle fera à très-petites voiles; & en même temps il fera ſignal aux deux autres Eſcadres de donner tout enſemble vent devant & de s'élever en échiquier. Lorſque le corps de bataille ſera Vaiſſeau à Vaiſſeau par le travers de l'arriere-garde, le Général fera ſignal à ſon Eſcadre ſeule de revirer tout enſemble (3), pour ſe mettre en colonne ſur l'autre bord parallélement à l'arriere-garde; l'avant-garde continuera à s'élever juſqu'à ce qu'étant Vaiſſeau à Vaiſſeau par le travers du corps de bataille, le Général lui fera le ſignal particulier de revirer (4). Les Vaiſſeaux de la tête & de la queue des colonnes ſe releveront enſuite, & corrigeront les diſtances.

Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

Signal 13. canon.

(2) Pavillon 3. au perroquet d'artimon.

Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9. au grand perroquet.

(4) Pavillon 9. au petit perroquet.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de marche ſur trois colonnes de même bord.	Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche ſur trois colonnes de même bord.
Virer tout enſemble.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. . .	Continuer la route.
	3.	3.	
Revirer tout enſemble.	4. Pavillon 9. au petit perroquet.	4.	

171. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, le corps de bataille sous le vent, & l'arriere-garde au milieu ($\frac{V}{v}\frac{C}{m}\frac{A}{s}$).*

E. 64. LE GÉNÉRAL préviendra l'armée du mouvement, par le
F. 75. changement de position (1) du pavillon de distinction de l'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) qui doit occuper le centre par la suite de l'évolution. Il fera en même temps signal d'ordre de marche sur trois colonnes de même bord. Ce signal répété, le Général fera aux Commandants d'Escadres celui (2) de faire exécuter eux-mêmes le mouvement particulier de leur Escadre; & tous se tenant attentifs commenceront leur manœuvre aussi-tôt que le Général fera signal (3) à sa propre Escadre ($\frac{A}{m}$) d'arriver pour se mettre en colonne sous le vent, ce qu'elle fera tout ensemble, & à très-petites voiles, tandis que l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) virera tout ensemble en échiquier pour s'élever au vent, & revirer encore tout ensemble (4) quand elle sera Vaisseau à Vaisseau par le travers de la colonne du centre; l'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) qui passe au milieu, continuera sa route (3) à très-petites voiles. Le corps de bataille étant arrivé, autant qu'il convient, le Général le fera revenir tout ensemble au lof (4); & tous se relevant, corrigeront les distances.

(1) Pavillon bleu au grand perroquet. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 11 au grand perroquet.

(4) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.	1. Pavillon 24 à la vergue d'artimon.	1. Pavillon bleu au grand perroquet.	L'Escad. $\frac{C}{s}$ au milieu $\frac{C}{m}$
		Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2 à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Virer tout ensemble vent devant en échiquier.	3. Pavillon 9. ou 13. au petit perroquet.	3. Pavillon 3. au grand perroquet.	Continuer sa route, & faire petites voiles.
Revirer tout ensemble	4. Pavillon 9 au petit perroquet.	4.	

172. *L'Armée étant en ordre de bataille (V/v A/m C/r), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, le corps de bataille au vent, & l'avant-garde au milieu (A/v V/m C/r).*

E. 65. F 76. LE GÉNÉRAL ayant prévenu l'armée d'un mouvement par la position des pavillons de distinction des Escadres qui changent de poste, & ayant fait signal d'ordre de marche de même bord (1), il fera ensuite aux Commandants celui de faire exécuter chacun le mouvement particulier de son Escadre (2). Aussi-tôt tous se tiendront attentifs pour commencer leur manœuvre au moment que le Général fera signal (3) à son Escadre (A/m) de donner tout ensemble vent devant, pour former la colonne du vent. L'Escadre (V/v) qui faisoit l'avant-garde de la ligne, & qui, dans cette évolution, doit faire la colonne du milieu, mettra en panne, aussi-tôt que l'Escadre (A/m) du Général donnera vent devant; & celle-ci s'élevera en échiquier jusqu'à ce que le Vaisseau (*a* 3) du Général qui est au centre, releve dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau (V3/m) du corps qui faisoit l'avant-garde; ou bien, si le Général est à la tête de son Escadre, lorsqu'il (*a* 1) relevera dans la perpendiculaire du vent le Vaisseau (V3/m) du centre de l'Escadre du milieu (V/m). L'Escadre du Général revirera donc alors tout ensemble (4), pour se mettre en colonne au vent. Cependant l'arriere-garde (C/r) arrivera de même tout ensemble d'un rumb pour revenir au lof, & se mettre en panne quand elle se trouvera par le travers sous le vent de l'Escadre (V/m) du centre, & toutes deux feront servir quand l'Escadre (A/v) du vent sera à son poste (5).

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet. Pavillon 24 à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2 à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9. au petit perroquet.

(4) Pavillon 9. au petit perroquet.

(5) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{V}{v}$ au milieu $\frac{V}{m}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.	Pavillon 24. à la vergue d'artimon.		
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Panne.	3. Pavillon 4. au grand perroquet.	3. Pavillon 11. au perroquet d'artimon. . .	Arriver tout ensemble d'un rumb.
	4.	4. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. . .	Panne.
Faire servir. . . .	5. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 3 à la vergue d'artimon.	Faire servir.

173. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer l'avant-garde sous le vent ($\frac{A}{v}\frac{C}{m}\frac{V}{s}$).*

R. 66. R. 77. Le Général préviendra toute l'armée de ce mouvement, par le changement de position des pavillons de distinction d'Escadres, & par le signal d'ordre de marche sur trois colonnes de même bord (1). Mais parce que chacune a un mouvement différent à exécuter, il fera signal général d'exécution particulière (2); & tous se tiendront prêts, pour manœuvrer aussi-tôt que le Général fera signal à son Escadre de donner tout ensemble vent devant (3). L'avant-garde ($\frac{V}{v}$) qui doit passer sous le vent, mettra alors en panne. Et l'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) qui doit faire la colonne du centre, continuera sa route à très-petites voiles. L'Escadre du Général qui forcera de voiles pour avoir plutôt exécuté son mouvement, revirera tout ensemble (4) quand elle fera Vaisseau à Vaisseau par le travers de la colonne ($\frac{C}{m}$) du centre; alors l'Escadre en panne qui doit pas-

(1) Pavillon bleu au grand perroquet. Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9. au petit perroquet ou Pavillon 9 au petit perroquet.

(4) Pavillon 9. au petit perroquet.

ser sous le vent $(\frac{V}{v})$, arrivera de huit rumbs à très-petites voiles, & reviendra au lof de même bord, aussi-tôt qu'elle sera à distance convenable, par le travers de celle qui l'a doublée (5). Le relevement corrigera les distances.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
L'Escad. $\frac{V}{v}$ sous le vent $\frac{V}{v}$	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au grand perroquet. . . .	L'Escad. $\frac{C}{s}$ au milieu $\frac{C}{m}$
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.	Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Pavillon 24 à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Panne.	3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 3. au grand perroquet.	Continuer la route, & faire petites voiles.
Faire servir & arriver.	4. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	4.	
Revenir au lof. . . .	5. Pavillon 10. au perroquet d'artimon.	5.	

174. *L'Armée étant en ordre de bataille $(\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s})$, la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, l'avant-garde sous le vent, & l'arriere-garde au vent $(\frac{C}{v}\frac{A}{m}\frac{V}{s})$.*

B. 67. F. 78. L'ARMÉE étant en ordre de bataille, pour la faire passer à l'ordre de marche sur trois colonnes de même bord, l'arriere-garde au vent, & l'avant-garde sous le vent, le Général en préviendra l'armée par la position des pavillons de distinction d'Escadres, & par celui d'ordre de marche (1). Il fera ensuite aux Commandants le signal d'exécution particuliere (2): aussi-tôt l'avant-garde $(\frac{V}{v})$ arrivera de 8 rumbs pour ne point couper le corps de bataille, auquel le Général fera signal (3) de larguer tout ensemble de deux

(1) Pavillon mi parti blanc & bleu au perroquet d'artimon. Pavillon bleu au petit perroquet. Pavillon 24 à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 11. au grand perroquet.

rumbs, tandis que l'arriere-garde ($\frac{C}{r}$) qui doit faire la colonne du vent, continuera sa route. Cependant le Général tiendra le vent (4) quand il sera par le travers de la colonne de dessous le vent, qui reviendra aussi en même temps au lof. (4) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{V}{v}$ sous le vent $\frac{V}{r}$	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au petit perroquet. . . .	L'Escad. $\frac{C}{r}$ au vent $\frac{C}{v}$.
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.	Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Pavillon 24. à la vergue d'artimon. . . .	Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
Exécution particuliere. .	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Arriver de huit rumbs à très-petites voiles. .	3. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 3. au petit perroquet.	Continuer la route.
Revenir au lof. . . .	4. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	4.	

175. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{r}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer l'arriere-garde au vent, mettant l'avant-garde au milieu, & le corps de bataille sous le vent ($\frac{C}{r}\frac{V}{m}\frac{A}{s}$).*

R. 68. F. 79. LE GÉNÉRAL voulant réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de même bord, en faisant passer son Escadre ($\frac{A}{m}$) sous le vent, l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) au milieu, & l'arriere-garde ($\frac{C}{r}$) au vent, il en fera le signal en même temps par les pavillons de distinction d'Escadres, & par celui d'ordre de marche (1); il fera ensuite signal aux Commandants d'Escadres d'exécuter leur manœuvre particuliere (2). Ce dernier signal répété, tous les Vaisseaux observeront le Général pour commencer leur mouvement

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet. Pavillon bleu au petit perroquet. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

aussi-tôt qu'il fera signal (3) à sa propre Escadre d'arriver de deux rumbs. Alors l'avant-garde $(\frac{v}{v})$ qui doit faire la colonne du milieu, mettra en panne, ou arrivera de deux rumbs à très-petites voiles; & l'arriere-garde $(\frac{c}{i})$ qui doit faire la colonne du vent, continuera sa route en forçant de voiles pour doubler les deux autres. Cependant l'Escadre $(\frac{A}{i})$ du Général se trouvant par le travers de la colonne $(\frac{v}{m})$ du milieu qui aura fait servir, pour larguer aussi de deux rumbs, si elle avoit mis en panne, & l'une & l'autre ayant suffisamment arrivé, & se trouvant par le travers de la colonne $(\frac{c}{v})$ du vent, le Général fera signal (4) de revenir au lof, & l'on corrigera les distances.

(3) Pavillon 11. au perroquet d'artimon

(4) Pavillon 10 à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
Ordre de marche sur trois colonnes de même bord. . . .	Pavillon 24. à la vergue d'artimon.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
Panne.	3. Pavillon 4. au grand perroquet.
Arriver de deux rumbs.	Pavillon 11. au grand perroquet
Revenir au lof. . . .	4 Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Escad. $\frac{c}{i}$ au vent $\frac{c}{v}$
Pavillon 24. à la vergue d'artimon. . . .	Ordre de marche sur trois colonnes de même bord.
2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
3. Pavillon 3. au petit perroquet.	Continuer la route & forcer de voile.

176. *L'Armée étant en ordre de bataille $(\frac{v}{v}\frac{A}{m}\frac{c}{i})$, la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, sans changer la disposition des Escadres $(\frac{v}{v}\frac{A}{m}\frac{c}{i})$.*

R. 69. F. 80. LE GÉNÉRAL voulant réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, préviendra l'armée d'un mouvement à faire (1), & il fera en même

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

temps signal d'ordre de marche pour le bord dont il ne tient point l'amure. Le premier Vaisseau de la tête de l'armée $(\frac{V}{v})$ donnera vent devant aussi-tôt que le Général fera signal (2) à l'avant-garde $(\frac{A}{v})$ de virer par la contre-marche. Le Général aménera ensuite ce signal qui n'a été fait que pour déterminer le moment de commencer l'évolution qui sera continuée par les deux autres Escadres. Le premier Vaisseau du corps de bataille virera par la contre-marche quand il sera par le travers du premier Vaisseau de la colonne du vent, & il sera suivi de son Escadre; l'arriere-garde manœuvrera de même relativement au corps de bataille.

Pavillon 25. à la vergue d'artimon.

Signal 14. canon.

(2) Pavillon 7. au petit perroquet.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.	Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.
Virer par la contremarche.	2. Pavillon 7. au petit perroquet.		

177. *L'Armée étant en ordre de bataille $(\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s})$, la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, le corps de bataille sous le vent, & l'arriere-garde au milieu $(\frac{V}{v}\frac{C}{m}\frac{A}{s})$.*

(E. 70. F. 81.) LE GÉNÉRAL voulant changer l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord en laissant l'avant-garde $(\frac{V}{v})$ au vent, & faisant passer l'arriere-garde au milieu $(\frac{C}{m})$ pour faire avec son Escadre la colonne de sous le vent $(\frac{A}{s})$, il se servira des pavillons de distinction d'Escadres (1) pour signal de mouvement, & il fera en même-temps celui d'ordre de marche de l'autre bord. Ce signal répété, il fera celui d'exécution particuliere (2): aussi-tôt le premier Vaisseau de

(1) Pavillon bleu au grand perroquet. Pavillon 25. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

de l'avant-garde (*V*1), & le premier du corps de bataille (*A*1), donneront enſemble vent devant (3) pour virer par la contre-marche, ſuivis chacun de ſon Eſcadre, l'avant-garde forçant de voiles pour ſe mettre promptement à ſa diſtance en panne (4) au vent par le travers du corps de bataille. Cependant celui-ci aura mis en panne peu-après que ſon dernier Vaiſſeau a eu viré par la contre-marche. L'arriere-garde qui doit faire la colonne du centre ($\frac{C}{m}$) forcera alors de voiles (5), pour prendre ſon poſte en virant par la contre-marche (6), auſſi-tôt que ſon premier Vaiſſeau ($\frac{C1}{m}$) relevera le premier Vaiſſeau de la tête de chaque colonne à deux rumbs, ou plus exactement à une égale diſtance du plus près, l'un ($\frac{V1}{v}$) au vent, l'autre ($\frac{A1}{r}$) ſous le vent de la ligne ſur laquelle il doit courir pour ſe placer au milieu des deux colonnes, & le Général fera ſervir (7), lorſque celle-ci ſera parvenue à ſon poſte.

(3) Pavillon 7. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.

(5) . . . .

(6) . . . .

(7) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord.	1. Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	1. Pavillon bleu au grand perroquet.	L'Eſcad. $\frac{C}{r}$ au milieu $\frac{C}{m}$.
		Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Virer par la contremarche.	3. Pavillon 7. au petit perroquet.	3.	
Forcer de voile. . . .	Pavillon 5. au petit perroquet.		
Panne.	4. Pavillon 4. au petit perroquet.	4.	
	5.	5. Pavillon 5. au grand perroquet.	Forcer de voiles, & continuer la route.
	6.	6. Pavillon 7. au grand perroquet.	Virer par la contre-marche.
Faire ſervir.	7. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	7. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Continuer la route, & diminuer de voile.

178. *L'Armée étant en ordre de bataille* $(\frac{V}{V}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{S})$, *la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, le corps de bataille au vent, & l'avant-garde au milieu* $(\frac{A}{V}\,\frac{V}{m}\,\frac{C}{S})$.

E. 71. F. 82. LORSQUE le Général voudra que l'armée qui est en ordre de bataille passe à l'ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, le corps de bataille faisant la colonne du vent $(\frac{A}{V})$, & l'avant-garde la colonne du milieu $(\frac{V}{m})$, il préviendra l'armée de ce mouvement en mettant aux mâts respectifs les pavillons de distinction des Escadrons qui changent de poste, & faisant en même temps signal d'ordre de marche sur l'autre bord (1). Il fera ensuite aux Commandants le signal d'exécution particuliere (2); aussi-tôt l'avant-garde $(\frac{V}{V})$ virera par la contre-marche (3) à petites voiles, & elle mettra en panne (4), lorsque le Vaisseau du centre (A3) du corps de bataille passera dans ses eaux. Le premier Vaisseau du corps de bataille donnera dans ce moment vent devant, & virera par la contre-marche, suivi de sa colonne qui aura forcé de voiles le plutôt qu'elle aura pû Cependant l'arriere-garde $(\frac{C}{V})$ qui aura suivi le corps de bataille $(\frac{A}{m})$ en forçant aussi de voiles, virera par la contre-marche en même temps que lui, ou quand son premier Vaisseau (C1) sera par le travers du dernier Vaisseau $(\frac{V}{m})$, de la colonne en panne. Et elle mettra aussi en panne (5), quand elle sera toute par le travers sous le vent de la colonne du milieu. Le corps de bataille, qui passe au vent, étant rendu à son poste par le travers des deux autres colonnes, diminuera de voiles; & les Escadres en panne faisant servir (6), elles corrigeront les distances.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
Pavillon blanc au petit perroquet.
Pavillon 25. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) . . . . .

(4) Pavillon 5. au petit perroquet.
Pavillon 7 au petit perroquet.

(5) . . . .

(6) Pavillon 6. au petit perroquet.
Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
L'Escad. $\frac{V}{v}$ au milieu $\frac{V}{m}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au grand perroquet.	1. Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.
Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.	Pavillon 25. à la vergue d'artimon.		
Exécution particuliere.	2 Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. . . .	Exécution particuliere.
Virer par la contre-marche.	3. Pavillon 7. au grand perroquet.	3.	
Panne.	4. Pavillon 4. au grand perroquet.	4. Pavillon 5. au perroquet d'artimon. . . .	Forcer de voile.
		Pavillon 7. au perroquet d'artimon.	Virer par la contre-marche.
	5.	5. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. . . .	Panne.
Faire servir.	6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Faire servir.

179. *L'Armée étant en ordre de bataille* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), *la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'avant-garde sous le vent, le corps de bataille au vent, & l'arriere-garde au milieu* ($\frac{A}{v}\frac{C}{m}\frac{V}{s}$).

F. 72. LE GÉNÉRAL voulant réduire l'ordre de bataille en
F. 83. ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, en faisant passer l'avant-garde sous le vent ($\frac{V}{s}$), faisant lui-même la colonne du vent ($\frac{A}{v}$), & mettant l'arriere-garde au milieu ($\frac{C}{m}$), il en préviendra l'armée par la disposition des pavillons de distinction des Escadres qui changent de poste, & par le pavillon d'ordre de marche (1). Il fera ensuite signal à l'avant-garde de virer par la contre-marche (2), & aux Commandants celui d'exécution particuliere. Toutes les Escadres forceront de voiles (3); l'avant-garde qui doit

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon. Pavillon bleu au grand perroquet. Pavillon 25. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 7 au perroquet d'artimon. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 5. au petit perroquet.

passer sous le vent $(\frac{v}{r})$, mettra en panne (4) un peu après qu'elle aura eu toute viré. Le premier Vaisseau $(\frac{a\,i}{v})$ du corps de bataille suivi de sa colonne, virera par la contre-marche (5) lorsque son dernier Vaisseau $(\frac{a\,s}{v})$ passera dans les eaux de la colonne en panne $(\frac{V}{r})$. Quant à l'arriere-garde qui doit faire la colonne du milieu $(\frac{c}{m})$, elle virera par la contre-marche (6) quand son Vaisseau du centre $(\frac{c\,s}{m})$ passera de même dans les eaux de la colonne en panne ; ou même son premier Vaisseau $(\frac{c\,i}{m})$ virera sans avertissement, lorsqu'il verra virer le Vaisseau du centre $(\frac{a\,s}{v})$ de la colonne qui le précede. Celle du milieu ayant achevé son mouvement, mettra en panne (7), quand elle sera par le travers de la colonne de sous le vent. Enfin la colonne du vent qui aura toujours forcé de voiles étant parvenue à son poste, le Général fera signal à l'armée de se mettre en route (8).

(4) . . . .

(5) Pavillon 7. au petit perroquet.

(6) . . . .

(7) . . . .

(8) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
L'Esc. $\frac{V}{v}$ sous le vent $\frac{V}{r}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au grand perroquet.	L'Escad. $\frac{C}{r}$ au milieu $\frac{C}{m}$.
Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord. . . .	Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Pavillon 25. à la vergue d'artimon. . . .	Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.
Virer par la contre-marche.	2. Pavillon 7. au perroquet d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Exécution particuliere.	Pavillon 2. à la vergue d'artimon.		
Forcer de voile. . . .	3. Pavillon 5. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 5. au grand perroquet.	Forcer de voile.
Panne.	4. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	4.	
	5.	5.	
	6.	6. Pavillon 7. au grand perroquet.	Virer par la contre-marche.
	7.	7. Pavillon 4. au grand perroquet.	Panne.
Faire servir.	8. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	8. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Faire servir.

180. *L'Armée étant en ordre de bataille ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'avant-garde sous le vent, & l'arriere-garde au vent ($\frac{C}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{V}{s}$).*

P. 71. LE GÉNÉRAL préviendra l'armée qu'il veut la faire
P. 84. passer de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, l'avant-garde sous le vent ($\frac{V}{s}$), & l'arriere-garde au vent ($\frac{C}{v}$), en faisant en même tems les signaux (1) de ce changement d'Escadre & d'ordre de marche. Aussi-tôt que le Général fera signal aux Commandants (2) de faire exécuter leur mouvement particulier, l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) virera par la contre-marche (3) en forçant de voiles; & elle mettra en panne (4) quand tous ses Vaisseaux auront viré. Le corps de bataille qui doit faire la colonne du centre ($\frac{A}{m}$), & l'arriere-garde qui doit passer au vent ($\frac{C}{v}$), forceront de voiles, & vireront toutes deux par la contre-marche; savoir (5), le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) quand son Vaisseau du centre ($\frac{43}{m}$) passera dans les eaux de la colonne ($\frac{V}{s}$) en panne; & il mettra lui-même en panne (6) lorsqu'il sera par le travers de cette colonne. L'arriere-garde de l'armée qui doit faire la colonne du vent ($\frac{C}{v}$), & qui force toujours de voiles, virera de même par la contre-marche (7), aussi-tôt que son Vaisseau du centre ($\frac{C}{v}$) passera dans les eaux de la colonne ($\frac{A}{m}$) du milieu. Lorsque la colonne du vent ($\frac{C}{v}$) sera par le travers des deux colonnes en panne, le Général fera servir (8), & l'on corrigera les distances en se mettant en route.

(1) Pavillon mi parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
Pavillon bleu au petit perroquet.
Pavillon 25 à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 5. au grand perroquet.
(4) . . . .
(5) Pavillon 7. au grand perroquet.
(6) Pavillon 4. au grand perroquet.
(7) . . . .
(8) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Esc. $\frac{V}{v}$ sous le vent $\frac{V}{s}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Escadre $\frac{C}{v}$ au vent $\frac{C}{s}$.
Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.	Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Forcer de voile. . . .	3. Pavillon 5. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 5. au petit perroquet.	Forcer de voile.
Virer par la contre-marche.	Pavillon 7. au perroquet d'artimon.		
Panne.	4. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	4.	
	5.	5.	
	6.	6.	
	7.	7. Pavillon 7. au petit perroquet.	Virer par la contre-marche.
Faire fervir.	8. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	8. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Mettre en route.

181. *L'Armée étant en ordre de Bataille ($\frac{V}{V}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de marche fur trois colonnes de l'autre bord ; l'arriere-garde au vent, l'avant-garde au milieu, & le corps de bataille fous le vent ($\frac{C}{V}\frac{V}{m}\frac{A}{s}$).*

E. 74. F. 85. Le Général voulant faire paffer l'armée de l'ordre de bataille à l'ordre de marche fur trois colonnes de l'autre bord, l'arriere-garde au vent, & l'avant-garde au milieu ; il le fera connoître par la difpofition des pavillons de diftinction, & par le fignal d'ordre de marche (1). Le Général fera enfuite le fignal d'exécution particuliere (2) au Commandant de l'arriere-garde. Il fera en même temps, à l'avant-garde, fignal de virer par la contre-marche ; & il fera le même fignal à la fienne (3), quand fon premier Vaiffeau ($\frac{A_1}{m}$) fera par le travers fous le vent du premier Vaiffeau de l'avant-garde ; & lorfque toute fon Efcadre aura viré, & qu'elle fe fera fuffifamment élevée pour ne pas dériver fur celle qui paffe dans fes eaux, il lui fera fignal, & à l'avant-garde ($\frac{V}{m}$) de mettre en panne (4). Cependant l'arriere-gar-

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
Pavillon bleu au petit perroquet.
Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. au petit perroquet.
Pavillon 7. au grand perroquet.

(3) Pavillon 7. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

de $\left(\frac{c}{v}\right)$ qui doit paſſer au vent, forcera de voiles auſſi-tôt qu'elle le pourra faire; & elle virera par la contre-marche (5) au moment que ſon Vaiſſeau du centre $\left(\frac{c3}{v}\right)$ paſſera dans les eaux de la colonne du milieu $\left(\frac{v}{m}\right)$. Le Général fera ſervir & mettre en route (6), quand la colonne du vent $\left(\frac{c}{v}\right)$ ſera parvenue à ſon poſte par le travers des deux autres.

(6) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.
L'Eſcad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.
Ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord.	Pavillon 25. à la vergue d'artimon.
Virer par la contre-marche.	2. Pavillon 7. au grand perroquet.
	3. . . . .
Panne.	4. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.
	5. . . . .
Faire ſervir.	6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.	
1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Eſcad. $\frac{c}{r}$ au vent $\frac{c}{v}$.
Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord.
2. Pavillon 2. au petit perroquet.	Exécution particuliere.
3.	
4. Pavillon 5. au petit perroquet.	Forcer de voile.
5. Pavillon 7. au petit perroquet.	Virer par la contre-marche.
6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Mettre en route.



CHAPITRE IX.

DE QUELQUES MOUVEMENTS PARTICULIERS D'UNE ARMÉE EN LIGNE, OU EN ORDRE DE MARCHE.

182. *Les Vaisseaux de l'Armée étant sans ordre, les mettre en ordre de marche sur trois colonnes ; le Vice-Amiral au vent, l'Amiral au milieu, & le Contre-Amiral sous le vent* ($\frac{V}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{s}$).

E. 75. F. 10.

LE GÉNÉRAL voulant mettre en ordre de marche sur trois colonnes, l'armée que l'on suppose sans ordre, fera le signal de ralliement (1) & d'ordre de marche (2). Les Commandants mettront en même temps leur pavillon de distinction. Le Général fera très-petites voiles, se mettra en panne ou arrivera pour s'approcher des Vaisseaux qui seront sous le vent, & tous chasseront leur poste ; les Commandants d'Escadre ayant attention à se mettre par le travers du Général ($\frac{A}{m}$), le Vice-Amiral au vent ($\frac{V}{v}$), & le Contre-Amiral sous le vent ($\frac{C}{s}$) à une distance convenable ; les Vaisseaux de chaque colonne ne conservant au plus qu'un cable de distance de l'un à l'autre.

(1) Pavillon blanc au grand perroquet. ou Pavillon 22. au petit perroquet.

(2) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

Attentions pour la marche.

Pendant la marche, les Vaisseaux observeront de se tenir exactement dans l'aire de vent de la route, & sur les lignes de l'ordre, afin de ne point obliger le Général d'arriver pour rassembler les Vaisseaux qui seroient tombés sous le vent. Le Général, à cet effet, ne serrera jamais beaucoup le vent, afin que les Vaisseaux qui le tiennent moins bien,

bien, aient plus de facilité à conserver l'ordre.

On fixe à deux cables, la distance successive des Vaisseaux de chaque colonne pour le mauvais temps; & l'on détermine sur cette distance celle ($\frac{5}{12}$) que les colonnes doivent avoir entr'elles. Mais lorsque le temps le permet, il est toujours très-avantageux que l'armée se resserre, & très-important qu'elle apprenne à manœuvrer dans le moindre espace; la distance des Vaisseaux pour la marche ne doit être alors que d'un demi-cable, ou tout au plus d'un cable.

Les Vaisseaux de la tête feront plutôt moins que plus de voiles; & ceux de l'arriere auront une attention toute particuliere à serrer la file; le dernier Vaisseau de chaque colonne au vent observant encore de tenir au moins dans la perpendiculaire du vent, ou plus exactement à deux rumbs de la ligne de la colonne, le Vaisseau de la tête de la colonne immédiatement sous le vent; & il ne fera point difficulté de doubler le Vaisseau qui le doit précéder, si celui-ci l'empêche de garder son poste: cet ordre toutefois suppose que ce Vaisseau navigue mal.

A l'égard des Bâtiments de-suite, il faut en général que dans les évolutions, & dans les mouvements de la ligne & des colonnes, ils se tiennent toujours au vent de l'armée: le Général peut en faire des divisions sous la conduite de quelques Frégates.

OBSERVATION.

SI LE GÉNÉRAL, en établissant l'ordre de marche, veut changer l'ordre naturel des Escadres, il le fera connoître par le changement de position des pavillons de distinction des Commandants: cependant le signal de ralliement restera le même.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Ralliement. . . .	1. Pavillon 22. au petit perroquet.	1. Pavillon 22. au petit perroquet. . . .	Ralliement.
Ordre de marche sur trois colonnes.	2. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes.

183. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer par la contre-marche.*

E. 76. LE GÉNÉRAL voulant faire virer par la contre-marche
F. 86. l'armée rangée sur trois colonnes, fera le signal général de mouvement (1), & aussi-tôt que le Commandant de la colonne de sous le vent y aura répondu, il fera le signal de virer par la contre-marche (2); alors le premier Vaisseau $(\frac{C1}{r})$ de la colonne de sous le vent donnera vent devant, & toute la colonne virera dans ses eaux. Le premier Vaisseau $(\frac{A1}{m})$ de la colonne immédiatement au vent de celle qui vire, continuera sa bordée jusqu'à ce qu'il se trouve (*a*) par le travers (*c*) du premier Vaisseau de la colonne qui a viré immédiatement sous le vent. Alors il virera par la contre-marche suivi de sa colonne; l'Escadre du vent $(\frac{V}{v})$ fera la même manœuvre que celle du centre. Et si l'évolution est faite avec précision, les Vaisseaux & les colonnes auront conservé leur distance.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 7. à la vergue d'artimon.

La tête de la colonne de sous le vent n'hésitera point à couper les Vaisseaux de la colonne du vent qui seront trop de l'arriere, parce qu'ils n'auront point assez serré la file, ou parce qu'ils seront tombés sous le vent.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . .	Avertissement général.
Virer par la contre-marche. . . .	2. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	Virer par la contre-marche.

184. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer vent arriere par la contre-marche.*

E. 77. LE GÉNÉRAL jugeant à propos de faire virer de bord
F. 87. son armée rangée en ordre de marche sur trois colonnes,

& l'état du vent ou de la mer ne lui permettant pas d'exécuter cette évolution en faisant virer ses colonnes par la contre-marche vent devant, il conservera également l'ordre en les faisant virer vent arriere. Il préviendra l'armée d'un mouvement (1); & lorsque la colonne de sous le vent y aura répondu, il fera signal (2) de virer par la contre-marche sous le vent. Aussi-tôt le Vaisseau de la tête de la colonne de sous le vent $(\frac{C'}{7})$ arrivera pour prolonger parallélement sa colonne sous le vent, & revenir tout d'un coup au lof (c) lorsqu'il pourra passer à pouppe du dernier Vaisseau, qu'il n'hésitera cependant point à couper si ce Vaisseau a négligé de serrer la ligne, ou s'il est trop tombé sous le vent. Les Vaisseaux de la même colonne arriveront successivement, & viendront au lof dans les eaux de la tête. Le premier Vaisseau $(\frac{A'}{m})$ de la colonne immédiatement au vent, continuera sa bordée (a) jusqu'à ce qu'il releve dans le lit du vent les Vaisseaux qui arrivent sous le vent; & il reviendra au lof quand il relevera encore dans le lit du vent ceux de dessous le vent qui reviennent également au lof. La colonne du vent $(\frac{V}{v})$ manœuvrera de même; & ce mouvement ne changera rien aux distances, s'il est fait avec précision.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 26. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Virer vent arriere par la contre-marche. .	2. Pavillon 26. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 26. à la vergue d'artimon.	Virer vent arriere par la contre-marche.

185. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la faire virer tout ensemble vent devant.*

E. 78. F. 18. LE GÉNÉRAL voulant faire élever au vent sur l'autre bord son armée rangée en ordre de marche sur trois colonnes, en ne changeant que l'amure & non pas les lignes, ni la disposition de cet ordre, fera le signal (1) d'un mou-

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

vement à exécuter; & auſſi-tôt que tous les Commandants y auront répondu, il fera le ſignal de virer tout enſemble (2). Auſſi-tôt tous les Vaiſſeaux de l'armée donneront enſemble vent devant, chacun obſervant celui qui le ſuit (pour envoyer à propos); & ils ſe tiendront tous après avoir viré dans l'ordre où ils étoient auparavant.

(2) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

Il eſt à obſerver que le mouvement ayant commencé par la queue des colonnes, ainſi qu'il convient pour éviter les abordages en donnant vent devant, les colonnes ſe feront un peu ouvertes; ainſi après avoir viré, les Vaiſſeaux de la tête de chaque colonne profiteront de l'avantage d'être au vent pour reſſerrer un peu leur colonne, en arrivant inſenſiblement ſur les Vaiſſeaux de ſous le vent (3).

(3) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Virer tout enſemble.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Virer tout enſemble.
Reſſerrer les colonnes.	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reſſerrer les colonnes.

186. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes, la faire virer tout enſemble vent arriere.*

B. 41. 42. F. 38. 39.

LE GÉNÉRAL voulant que l'armée en ordre de marche ſur trois colonnes vire tout enſemble vent arriere, pour courir au plus près ſur l'autre bord, en conſervant cependant les lignes de l'ordre de marche dont elle quitte la route & l'amure, il préviendra l'armée d'un mouvement (1). Les Commandants y ayant répondu, il fera le ſignal de virer tout enſemble vent arriere (2); & tous les Vaiſſeaux arriveront en même temps, ou du moins aucun n'arrivera & ne viendra au lof ſur l'autre bord, que celui qui le ſuit immédiatement ſous le vent & dans la colonne, n'ait com-

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 17. à la vergue d'artimon

Signal 11. canon.

mencé ſon mouvement. Ainſi ils éviteront de s'aborder.

Cette évolution & la précédente répondent à celles des articles 128, 129, 130, 131, ci-deſſus.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Virer tout enſemble vent arriere. . . .	2. Pavillon 27. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 27. à la vergue d'artimon.	Virer tout enſemble vent arriere.

187. *Conſerver les lignes de l'ordre de marche quand le vent vient de l'arriere.*

LE VENT venant de l'arriere, & le Général voulant conſerver l'ordre de marche ſur trois colonnes, ou plus exactement les lignes de cet ordre, fera le ſignal de mouvement, en mettant pour avertiſſement (1) le ſignal d'ordre de marche de même bord; & auſſi-tôt que les Commandants y auront répondu, il fera celui de tenir le vent ou de l'échiquier (2). Alors tous les Vaiſſeaux de l'armée viendront en même temps au lof, obſervant de conſerver leurs diſtances, de même que l'arrangement & le parallélisme des colonnes.

(1) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 10 ou 13. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Ordre de marche ſur trois colonnes. . .	1. Pavillon 24 à la vergue d'artimon.	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche ſur trois colonnes.
Tenir le vent en échiquier.	2. Pavillon 10. ou 13. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 10. ou 13. à la vergue d'artimon. . . .	Tenir le vent en échiquier.

188. *Rétablir l'ordre de marche quand le vent vient un peu de l'arriere.*

E. 79.
F. 89.

LE GÉNÉRAL voulant rétablir l'ordre de marche, le vent venant un peu de l'arriere, en fera le ſignal par le pavillon d'ordre de marche de même bord mis en avertiſſement (1). Et immédiatement après qu'on y aura répondu, il fera ſignal au Chef de file de la colonne du vent de te-

(1) Pavillon 24 à la vergue d'artimon.

nir le vent (2). Auſſi-tôt le premier Vaiſſeau de chaque colonne viendra au lof ſuivi de ceux de la même colonne qui ſe rendront dans ſes eaux. La colonne de ſous le vent $\left(\frac{c}{r}\right)$ forçant un peu de voiles, celle du milieu $\left(\frac{-d}{m}\right)$ conſervant ſa voilure, & celle du vent $\left(\frac{v}{v}\right)$ faiſant petites voiles (3) juſqu'à ce que les Vaiſſeaux reſpectifs ſoient par le travers l'un de l'autre.

(2) Pavillon 10 à la vergue d'artimon. & Flamme particuliere du Vaiſſeau de la tête.

(3) Pavillon 6. au petit perroquet. Pavillon 5. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Ordre de marche ſur trois colonnes. . . .	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche ſur trois colonnes.
Faire tenir le vent à la tête de la colonne.	2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon. Flamme particuliere du Vaiſſeau de la tête.	2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon. . . . . . Flamme particuliere du Vaiſſeau de la tête. . .	Faire tenir le vent à la tête de la colonne.
Diminuer de voile. . .	3. Pavillon 6. au petit perroquet.	3. Pavillon 5. au perroquet d'artimon. . . .	Forcer de voile.

189. *Rétablir l'ordre de marche quand le vent vient beaucoup de l'arriere.*

E. 79. F 90. SI LE VENT vient beaucoup de l'arriere, & que le Général veuille conſerver ſes amures en rétabliſſant l'ordre, il préviendra l'armée du mouvement à exécuter par le ſignal ordinaire d'ordre de marche mis en avertiſſement (1). Il fera enſuite à la colonne du vent ſignal de panne (2); & aux deux autres celui de continuer leur route (3); ce qu'elles feront en courant ſur la perpendiculaire de la nouvelle ligne du plus près. Le premier Vaiſſeau $\left(\frac{c\,1}{r}\right)$ de la colonne qui eſt plus ſous le vent forçant de voiles ſuivi des ſiens, & la colonne du milieu $\left(\frac{-d}{m}\right)$ faiſant une ſemblable route à petites voiles (4); le Chef de file de chacune de ces deux colonnes obſervant de ſe tenir réciproquement à 4 rumbs de la nouvelle ligne du plus près; l'un au vent, l'autre ſous le vent. Et lorſqu'ils releveront dans le même aire de vent, le Vaiſſeau de la tête de la colonne en panne $\left(\frac{v}{v}\right)$, ils viendront tous deux entièrement au lof (5). Enfin quand ils

(1) Pavillon 24 à la vergue d'artimon

(2) Pavillon 4. au petit perroquet

(3) Pavillon 5. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 6 au grand perroquet.

(5) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

seront parvenus par le travers du premier Vaisseau du vent, la colonne en panne fera servir (6) à la même voilure que les deux autres, le Chef de file $(\frac{V}{v})$ du vent tenant le vent, & les autres gouvernant dans la ligne sur laquelle ils sont rangés, ou plutôt sur le grand mât de celui qui les précéde, afin de venir successivement au lof dans les eaux de leur tête.

Flamme particuliere du Vaisseau de la tête.

(6) Pavillon 3. au petit perroquet.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Ordre de marche sur trois colonnes. . . .	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes.
Panne.	2. Pavillon 4. au petit perroquet.	2.	
	3.	3. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Courir sur la perpendiculaire du vent.
	4.	4. Pavillon 5. au perroquet d'artimon. . . .	Forcer de voile.
	5.	5. Pavillon 10. à la vergue d'artimon. . . . . . Flamme particuliere du Vaisseau de la tête.	Tenir le vent pour rétablir l'ordre.
Faire servir.	6. Pavillon 3. au petit perroquet.	6.	

190. *Conserver les lignes de l'ordre de marche quand le vent vient de l'avant.*

L'ARMÉE étant en ordre de marche, & le vent venant de l'avant, si le Général veut conserver cette premiere disposition, & faire courir l'armée en échiquier en obéissant au vent, il préviendra l'armée de ce mouvement par le signal d'ordre de marche (1); & aussi-tôt qu'on y aura répondu, il fera celui de l'échiquier (2). Tous les Vaisseaux observeront de se tenir réciproquement sur les lignes qui formoient l'ordre, & courront au plus près en échiquier sous le vent des colonnes en suivant des routes paralleles.

(1) Pavillon 21. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 12. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Ordre de marche ſur trois colonnes. . .	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche ſur trois colonnes.
Courir au plus près en échiquier ſous le vent.	2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 12. à la vergue d'artimon.	Courir au plus-près en échiquer ſous le vent.

191. *Rétablir l'ordre de marche quand le vent vient de l'avant.*

E. 80. F. 91. Si le vent eſt conſidérablement venu de l'avant; ou ſi le Général jugeant que l'ordre en échiquier ſous le vent ſera trop difficile à garder, préfere de rétablir l'ordre de marche ſur les nouvelles lignes du plus près, il en fera le ſignal par le pavillon d'ordre de marche (1) mis en avertiſſement. Il fera enſuite aux Eſcadres les ſignaux (art. 141) comme pour le rétabliſſement de la ligne, c'eſt-à-dire qu'il fera à toute l'armée celui de panne (2); ou ſi les colonnes ſont trop ouvertes, celui de l'échiquier ſous le vent, afin que les Vaiſſeaux de l'arriere puiſſent profiter de ce temps pour ſe rallier. Cependant l'armée étant prévenue du rétabliſſement de l'ordre, le premier Vaiſſeau de la tête de chaque colonne arrivera (3) du nombre d'aires de vent déterminé pour conſerver les diſtances; & les Vaiſſeaux de chaque colonne ſe rendront ſucceſſivement dans les eaux de leur tête, qui viendra d'elle-même au lof lorſque le dernier Vaiſſeau de leur colonne leur reſtera dans la ligne du plus près ſous le vent. Les Vaiſſeaux des colonnes ſous le vent meſureront leur voilure ſur celle de la colonne du vent qui doit faire un peu plus de voile; mais parvenues par le travers l'une de l'autre, elles feront la même voilure.

(1) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 11. à la vergue d'artimon. Flamme particuliere du Vaiſſeau de la tête de chaque colonne.

Il eſt à remarquer que plus le vent ſera venu de l'avant, & plus l'ordre ſera difficile à rétablir par ce mouvement, ce qui peut obliger le Général à changer d'amures (4); il fera enſuite les ſignaux convenables. Dans tous ces cas, les Vaiſſeaux, en ſe relevant, corrigeront les diſtances.

(4) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
Ordre de marche sur trois colonnes. . . .	1. Pavillon 24 à la vergue d'artimon.	1. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes.
Panne.	2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	Panne.
Faire arriver le Vaisseau de la tête de la colonne, pour rétablir l'ordre.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon. Flamme particuliere du Vaisseau de la tête.	3. Pavillon 11. à la vergue d'artimon. . . . . . Flamme particuliere du Vaisseau de la tête. .	Faire arriver le Vaisseau de la tête de la colonne, pour rétablir l'ordre.
Virer tout ensemble. .	4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Virer tout ensemble.

192. *L'Armée étant en bataille, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de même bord.*

E. 81. F. 16.

LE GÉNÉRAL voulant faire passer l'armée de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur six colonnes de même bord, soit en changeant l'arrangement des Escadres, soit en ne les changeant point, se servira des signaux des articles (170, 171, 172, 173, 174, 175) précédents pour l'ordre de marche sur trois colonnes; mais au-lieu du signal qui indique cet ordre, il en fera un autre (1) affecté à l'ordre de marche sur six colonnes de même bord: les Commandants observeront, en faisant exécuter le mouvement de leur Escadre particuliere, de leur faire les signaux de virer, de panne, ou autres de manœuvre; savoir, au mât d'avant pour la moitié de l'Escadre, depuis la tête jusqu'au centre compris; & au mât d'arriere pour l'autre moitié de l'Escadre, depuis le centre jusqu'à la queue.

Observation sur les signaux dans l'ordre sur deux colonnes. Voyez art. 236.

(1) Pavillon 24 à pouppe.

193. *L'Armée étant en bataille, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord.*

E. 81. F. 21.

SI LE GÉNÉRAL veut faire passer l'armée, de l'ordre de

bataille à l'ordre de marche sur six colonnes de l'autre bord, soit en changeant la disposition des Escadres, soit en ne la changeant point, il se servira des signaux des articles (176, 177, 178, 179, 180, 181) précédents qui ont rapport à l'ordre de marche sur trois colonnes de ce même bord. Mais au lieu du signal qui indique cet ordre, il en fera un particulier (1) à l'ordre de marche sur six colonnes en changeant d'amures. Les signaux pour la disposition des Escadres, & les évolutions dans cet ordre, feront les mêmes que ceux prescrits pour trois colonnes; mais les Commandants des trois corps de l'armée observeront de faire chacun les signaux particuliers pour le partage en deux, & la réunion de leur Escadre comme dans l'article précédent. C'est-à-dire, que les signaux de manœuvre (1 — 16) seront faits au mât d'avant pour la premiere colonne formée de la moitié de l'Escadre depuis l'avant jusqu'au centre; & au mât d'arriere pour la seconde colonne formée de la partie de l'arrière.

(1) Pavillon 25, à pouppe.

Observation sur les signaux dans l'ordre sur deux colonnes. Voyez art. 236.

194. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la mettre en ordre de marche sur six colonnes de même bord.*

SI L'ARMÉE est en ordre de marche sur trois colonnes, & que le Général veuille la ranger sur six colonnes de même bord, il lui fera premièrement signal (1) d'un mouvement à exécuter; & lorsqu'il aura été répété, il fera celui de doubler les colonnes (2). Aussi-tôt la moitié de l'arriere de chaque colonne arrivera tout ensemble d'un rumb au plus, en forçant de voiles, pour se placer parallélement entre la moitié de l'avant de la même colonne qui doit rester au vent, & la premiere moitié de la colonne suivante; l'une & l'autre premières moitiés mettront en panne (3) jusqu'à ce que la partie qui arrive ait gagné son poste. Les Commandants dans cet ordre sont à la tête de la partie du vent, ou au milieu, un peu en avant de leurs deux colonnes.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 24 à Pouppe.

(3) Pavillon 4. au petit perroquet.

Pavillon 11. au perroquet d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertiſſement général	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de marche ſur ſix colonnes de même bord.	2. Pavillon 24. à pouppe.	2. Pavillon 24. à pouppe.	Ordre de marche ſur ſix colonnes de même bord.
Panne; premiere partie.	3. Pavillon 4. au petit perroquet.	3. Pavillon 4. au petit perroquet.	Panne; premiere partie.
Arriver; ſeconde partie.	Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	Pavillon 11. au perroquet d'artimon. . . .	Arriver; ſeconde partie.

195. *L'Armée étant en ordre de marche ſur ſix colonnes, la mettre en ordre de marche ſur trois colonnes de même bord.*

LE GÉNÉRAL fera ſignal à l'armée d'un mouvement à exécuter (1); & quand il aura été répété, il fera celui d'ordre de marche (2) ſur trois colonnes de même bord. Auſſi-tôt chaque ſeconde colonne mettra en panne (3), & chaque premiere colonne arrivera en même temps d'un rumb en dépendant pour mettre dans ſes eaux la colonne en panne, & revenir enſuite au lof; alors celle qui la ſuit, fera ſervir.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
(2) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.
(3) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
Pavillon 11. au petit perroquet.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de marche ſur trois colonnes de même bord. . . .	2. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche ſur trois colonnes de même bord.
Panne; ſeconde partie.	3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. . . .	Panne; ſeconde partie.
Arriver; premiere partie.	Pavillon 11. au petit perroquet.	Pavillon 11. au petit perroquet. . . .	Arriver; premiere partie.

196. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes, la mettre en ordre de marche ſur ſix colonnes de l'autre bord, en virant par la contre-marche.*

Le Général jugeant à propos de changer l'ordre de marche ſur trois colonnes en ordre de marche ſur ſix colonnes de l'autre bord, en virant par la contre-marche, fera le ſignal d'un mouvement (1); & auſſi-tôt que la colonne de ſous le vent y aura répondu, il fera le ſignal d'ordre de marche ſur ſix colonnes de l'autre bord (2). Au même moment le Vaiſſeau de la tête de la colonne de ſous le vent donnera vent devant, & ſera ſuivi par la premiere moitié de ſa colonne qui virera dans ſes eaux. Le Vaiſſeau du centre de la même colonne manœuvrera comme le doit faire le Vaiſſeau de la tête de la ſeconde Eſcadre d'une armée qui paſſe de l'ordre de bataille à l'ordre de marche ſur l'autre bord; c'eſt-à-dire, qu'il virera lorſqu'il ſera par le travers du Vaiſſeau qui a commencé l'évolution de ſa colonne. A l'égard de la colonne qui eſt immédiatement au vent, elle continuera ſa bordée juſqu'à ce que ſon premier Vaiſſeau ſe trouve par le travers de celui qui a viré le premier immédiatement ſous le vent. Le Vaiſſeau du centre de cette colonne manœuvrera par rapport au premier, comme il a été dit de la colonne de ſous le vent; & celle du vent manœuvrera comme celle du centre.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 25. à pouppe.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de marche ſur ſix colonnes de l'autre bord.	2. Pavillon 25. à pouppe.	2. Pavillon 25. à pouppe.	Ordre de marche ſur ſix colonnes de l'autre bord.

197. *L'Armée étant en ordre de marche ſur ſix colonnes, la mettre en ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord.*

Le Général voulant réduire l'ordre de marche ſur ſix colonnes à l'ordre de marche ſur trois, en virant par la contre-marche, fera le ſignal de mouvement (1); & lorſque l'Eſcadre de ſous le vent y aura répondu, il fera ſignal (2) d'ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord: auſſi-tôt le Vaiſſeau de la tête de la premiere des deux colonnes de ſous le vent virera par la contre-marche, ſuivi de cette premiere moitié; & le premier Vaiſſeau de la ſeconde moitié continuera ſa bordée, pour virer dans les eaux de la premiere partie qu'il doit ſuivre, au moment où il relevera dans la perpendiculaire du vent le Vaiſſeau qui le précédera dans le nouvel ordre. Ce mouvement a rapport à celui de paſſer de l'ordre de marche à l'ordre de bataille de l'autre bord. Le Chef de file de la premiere des deux colonnes du centre continuera l'évolution, en virant par le travers du Chef de file de la premiere des deux colonnes de ſous le vent. L'avant-garde ou les deux colonnes du vent, manœuvreront de la même maniere que celles du centre, rélativement à celles de ſous le vent.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 25. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . .	1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . .	Avertiſſement général.
Ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord . . .	2. Pavillon 25. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 25. à la vergue d'artimon. . . .	Ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord.

198. *Faire courir les Vaiſſeaux de la ligne ou des colonnes dans les eaux du Vaiſſeau de la tête.*

Lorsque par la ſuite d'un changement de vent ou

d'une évolution, les Vaiſſeaux de l'armée préſenteront à un aire de vent différent de celui ſur lequel ils ſont rangés, & que le Général voudra qu'ils ſe rendent dans les eaux de la tête de la ligne ou des colonnes pour en ſuivre la route ; après avoir fait le ſignal ordinaire de mouvement (1), il fera le ſignal particulier (2) de ſe rendre dans les eaux ; & auſſi-tôt les Vaiſſeaux manœuvreront chacun ſucceſſivement dans ſa ligne de la même maniere que celui qui le précede : ainſi l'ordre s'établira ſans que le Général ſoit obligé de faire d'autres ſignaux. Et ce ſera au Vaiſſeau qui ſuit immédiatement le Chef de file à ſuivre la route la plus courte pour ſe rendre à ſon poſte, & prendre ſa diſtance : les Vaiſſeaux qui y ſeront parvenus feront relativement très-petites voiles, pour attendre la queue.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 25 au perroquet d'artimon.

Signal 30. canon.

199. *Faire paſſer les Généraux à la tête, au centre, ou à la queue de leur Eſcadre.*

LES CIRCONSTANCES de la marche en préſence ou à portée de l'ennemi qui précede ou qui ſuit l'armée, ou d'autres raiſons, peuvent déterminer le Général à faire marcher les Commandants à la tête, au centre, ou à la queue de leur Eſcadre ou colonne. Lors donc que dans l'ordre de marche ou de bataille, le Général voudra que les Commandants paſſent du centre qui eſt leur poſte naturel, à la tête ou à la queue de leur Eſcadre ; ou lorſqu'après ce mouvement, il voudra qu'ils reprennent leur poſte au centre, il les en préviendra par le ſignal général d'avertiſſement (1), ou par le ſignal d'exécution particuliere, ſi le mouvement ne doit regarder qu'un Commandant ; & il déſignera en même temps, par un ſecond ſignal (2), le poſte que l'Officier général doit occuper.

Les Généraux qui paſſeront de la tête au centre, ou du centre à la queue de leur Eſcadre, donneront vent devant pour prolonger leur ligne au vent en gagnant leur poſte ; & s'ils doivent paſſer de la queue au centre, ou du centre à la

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

ou Pavillon 2 au mât convenable.

(2) Pavillon de diſtinction à la vergue d'artimon.

Même pavillon au mât convenable.

tête, les Vaisseaux qui les précédoient faisant très-petites voiles, largueront un peu pour favoriser la manœuvre des Généraux qui forceront de voiles en tenant le vent.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
ou			*ou*
Exécution particuliere.	Pavillon 2. au petit perroquet.	Pavillon 2. au perroquet d'artimon.	Exécution particuliere.
Le Vice-Amiral changeant de poste. . .	2. Pavillon mi-parti blanc & bleu à la vergue d'artimon.	2. Pavillon bleu à la vergue d'artimon. . . .	Le Contre-Amiral changeant de poste.
	Même Pavillon.	*Même Pavillon.*	
Passant à la tête. . .	Au petit perroquet.	Au petit perroquet. . .	Passant à la tête.
Passant au centre. . .	Au grand perroquet.	Au grand perroquet. . .	Passant au centre.
Passant à la queue. . .	Au perroquet d'artimon.	Au perroquet d'artimon.	Passant à la queue.

200. *Inspection des mouvements.*

LE GÉNÉRAL voulant sortir de son rang pour faire l'inspection des Vaisseaux de l'armée, de leurs mouvements, des différents ordres, des évolutions, & l'ayant fait connoître à l'armée (1); les Vaisseaux, sans attendre d'autre signal, se serreront & se releveront, comme il convient à l'ordre dans lequel ils sont rangés, & au mouvement qu'ils exécutent. Les Matelots du Général en conserveront la distance.

Et si le Général juge à propos que le Vice-Amiral & le Contre-Amiral fassent en même temps l'inspection de leur Escadre, ils en seront avertis par le signal d'exécution particuliere (2).

(1) Pavillon C. à pouppe. Pavillon de distinction à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Inspection.	1. Pavillon C. à pouppe. Pavillon mi-parti blanc & bleu, à la vergue d'artimon.	1. Pavillon C. à pouppe. Pavillon bleu à la vergue d'artimon.	Inspection.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.

201. *Avertir les Vaisseaux de mettre à pouppe le Pavillon de Nation que le Général mettra.*

LE GÉNÉRAL ayant des raisons de faire mettre à pouppe de ses Vaisseaux quelque pavillon étranger, il en fera un signal d'avertissement (1) qui préviendra l'armée que les signaux que le Général fera en même temps aux mâts, indiqueront un nombre qui sera le numéro du pavillon que le Général voudra que portent les Vaisseaux; ils le pareront aussi tôt pour le déployer tous ensemble au moment où le Général ayant amené les signaux d'avertissement, hissera le pavillon national désigné. Et si le Général vouloit qu'une seule Escadre ou un seul Vaisseau mît quelque pavillon de nation à pouppe, autre que celui qui lui est propre, il le feroit connoître par les signaux particuliers qui accompagneroient le signal d'avertissement (1). Les Vaisseaux de l'Escadre ou de l'armée prendront en même temps les pavillons de distinction, & les flammes qui ont rapport au pavillon de pouppe.

(1) Pavillon B. à pouppe. & Signal numéraire, art. 85.

CHAPITRE X.

DU CHANGEMENT DES ESCADRES DANS L'ORDRE DE MARCHE SUR TROIS COLONNES.

---

202. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes* ($\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{s}$), *changer la colonne du milieu avec celle de sous le vent* ($\frac{V}{v}\,\frac{C}{m}\,\frac{A}{s}$).

E. 81. F. 92. LE GÉNÉRAL préviendra l'armée, du mouvement à exécuter dans l'ordre de marche, par le changement de position

position du pavillon de distinction de l'Escadre (1) dont il prend le poste. Il fera ensuite signal d'exécution particuliere (2), chaque Escadre ayant un mouvement différent. En même temps qu'il fera à la sienne ($\frac{A}{m}$) signal de panne (3), celle du vent ($\frac{V}{v}$) mettra en panne, & celle de sous le vent ($\frac{C}{s}$) donnera tout ensemble vent devant pour s'élever au plus près en échiquier en forçant de voiles, & gagner les eaux de la colonne du centre ($\frac{A}{m}$) Et quand elle y sera parvenue, elle revirera tout ensemble (4) pour se mettre à son poste. Cependant la colonne ($\frac{A}{m}$) qui lui cede sa place, arrivera dans ce moment de huit rumbs, ou seulement d'un ou deux, en dépendant, & à très-petites voiles. L'Escadre ($\frac{V}{v}$) du vent fera aussi en même temps servir en continuant la route, & observant de ne point dépasser la tête de l'Escadre de sous le vent, pour attendre ensemble celle ($\frac{C}{s}$) qui fait le principal mouvement. Enfin, quand par la suite de l'évolution elles seront toutes trois par le travers l'une de l'autre, l'Escadre de sous le vent étant revenue au lof (5), l'ordre se rétablira entièrement par les relevements réciproques.

(1) Pavillon bleu au grand perroquet.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 12. au perroquet d'artimon.

Signal d'aire de vent, art. 89. s'il est nécessaire.

(5) Pavillon 10. au perroquet d'artimon.

Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
	1.	1. Pavillon bleu au grand perroquet.	L'Escad. $\frac{C}{s}$ au milieu $\frac{C}{m}$.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Panne.	3. Pavillon 4. au petit perroquet.	3. Pavillon 9. au grand perroquet.	Virer tout ensemble.
Faire servir.	4. Pavillon 3. au petit perroquet.	4. Pavillon 9. au grand perroquet.	Revirer tout ensemble.
Resserrer les colonnes.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer les colonnes.

203. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$), changer la colonne du milieu avec celle du vent ($\frac{A}{v}$ $\frac{V}{m}$ $\frac{C}{s}$).*

E. 83.

E. 93. LE GÉNÉRAL préviendra l'armée de ce mouvement par

Kk

le changement de poſition des pavillons de diſtinction (1); & le ſignal répété par le Commandant du vent, il fera celui d'exécution particuliere (2), pour que chacun faſſe évoluer ſon Eſcadre. Auſſi-tôt il fera ſignal (3) à la ſienne ($\frac{A}{m}$) de virer tout enſemble, pour s'élever en échiquier dans les eaux de la colonne ($\frac{V}{v}$) dont il doit prendre la place; & les deux autres mettront en panne. La colonne ($\frac{A}{v}$) qui paſſe au vent, revirera tout enſemble (4) quand elle ſera parvenue dans les eaux de la panne du vent ($\frac{V}{v}$); alors cette Eſcadre fera ſervir pour arriver tout d'un coup de 8 rumbs, ou ſeulement d'un à deux en dépendant, & à très-petites voiles pour revenir au lof à la diſtance requiſe. L'Eſcadre de ſous le vent fera ſervir (5) en même temps que celle qui paſſe au milieu, ſi celle-ci n'a fait que larguer, ou ſeulement lorſqu'elle ($\frac{V}{m}$) reviendra au lof, ſi elle avoit arrivé de 8 rumbs.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 9. au petit perroquet.

(4) Pavillon 9. au grand perroquet.

(5) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Eſcad $\frac{V}{v}$ au milieu $\frac{V}{m}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	1.	
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Panne.	3. Pavillon 4. au grand perroquet.	3. Pavillon 4. au petit perroquet.	Panne.
Larguer.	4. Pavillon 12. au grand perroquet. Signal d'aire de vent, art. 89.	4.	
Faire ſervir.	5. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Faire ſervir.

204. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes ($\frac{V}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s}$), faire paſſer ſous le vent la colonne du vent ($\frac{A}{v}\ \frac{C}{m}\ \frac{V}{s}$).*

E. 84. F. 94. Le Général voulant faire paſſer ſous le vent des deux autres colonnes, dans l'ordre de marche, l'Eſcadre ($\frac{V}{v}$) qui

eſt au vent, en préviendra l'armée par le changement de poſition des pavillons de diſtinction d'Eſcadre (1). Il fera en même temps ſignal d'exécution particuliere (2) au Commandant de l'Eſcadre du vent $\left(\frac{V}{v}\right)$. Il mettra enſuite pour la ſienne $\left(\frac{A}{m}\right)$, & pour celle de ſous le vent $\left(\frac{C}{s}\right)$ qui ont un même mouvement à faire, le ſignal de virer tout enſemble vent devant (3); & auſſi-tôt toutes deux formeront l'échiquier au vent en forçant de voiles au plus près. L'Eſcadre $\left(\frac{A}{v}\right)$ du Général étant parvenue dans les eaux de la colonne $\left(\frac{V}{v}\right)$ dont elle doit prendre le poſte, & qui aura continué ſa route à très-petites voiles, & ſimplement pour gouverner, celle-ci paſſera ſous le vent $\left(\frac{V}{s}\right)$ en larguant tout enſemble de deux rumbs, lorſqu'elle verra le Général faire aux deux autres Eſcadres le ſignal (4) de revirer tout enſemble. Cependant elles continueront à forcer de voiles, ſe tenant exactement par le travers l'une de l'autre; & la troiſieme Eſcadre $\left(\frac{V}{s}\right)$ reviendra au lof à ſa diſtance (5), & y mettra en panne, s'il eſt néceſſaire pour attendre les deux autres; du moins elle aura attention à ne faire de voiles que ce qu'il en faut préciſément pour gouverner, & à ne point courir trop ſous le vent.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au perroquet d'artimon. Pavillon bleu au grand perroquet

(2) Pavillon 2. au perroquet d'artimon.

(3) Pavillon 9. à la vergue d'artimon. Pavillon 5. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Eſc. $\frac{V}{v}$ ſous le vent $\frac{V}{s}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. au perroquet d'artimon.
Continuer la route à très-petites voiles.	3. Pavillon 3. au perroquet d'artimon.
Diminuer de voile. . .	Pavillon 6. au perroquet d'artimon.
Arriver en dépendant.	4. Pavillon 11. au perroquet d'artimon.
Revenir au lof. . . .	5. Pavillon 10. au perroquet d'artimon.
Rétablir l'ordre. . .	Pavillon 24. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au grand perroquet.	L'Eſcad. $\frac{C}{s}$ au milieu $\frac{C}{m}$.
2.	
3. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Virer tout enſemble.
Pavillon 5. à la vergue d'artimon.	Forcer de voile.
4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Revirer tout enſemble.
5. Pavillon 24. à la vergue d'artimon.	Rétablir l'ordre.

205. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes* $(\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{s})$, *changer la colonne du vent avec celle de ſous le vent* $(\frac{C}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{V}{s})$.

E. 85. F. 95. Le Général fera connoître à l'armée ce changement d'Eſcadre, par celui de leur pavillon de diſtinction (1); & lorſqu'elles y auront répondu, il fera ſignal d'exécution particuliere (2). Auſſi-tôt il fera à ſon Eſcadre $(\frac{A}{m})$ celui de mettre en panne (3); & les deux autres Eſcadres obſervant la manœuvre du Général, commenceront en même temps leur mouvement; ſavoir, celle du vent $(\frac{V}{v})$ en arrivant en échiquier pour courir tout enſemble largue de ſix rumbs ſur l'autre bord, paſſer dans les eaux de la colonne du milieu $(\frac{A}{m})$, & y revenir d'un même mouvement à la premiere amure (4), courant largue de deux rumbs pour s'aller mettre en panne (5) par le travers ſous le vent de l'Eſcadre du milieu $(\frac{A}{m})$ qui ſert de point fixe dans cette évolution. A l'égard de l'Eſcadre $(\frac{C}{s})$ qui doit paſſer au vent, elle continuera d'abord ſa route (3) en forçant de voiles pour virer tout enſemble en échiquier (4) lorſque ſon dernier Vaiſſeau pourra paſſer au vent de l'Eſcadre du milieu qui eſt en panne, ou lorſque ſon Vaiſſeau du centre $(\frac{C3}{s})$ relevera dans la perpendiculaire du vent, ou même un peu au-deſſous, le premier Vaiſſeau $(\frac{A1}{m})$ de la colonne du milieu; & lorſqu'en s'élevant elle laiſſera celle-ci dans la même ligne du plus près en arriere, elle arrivera tout enſemble de deux rumbs (5) pour gagner ſon poſte en dépendant, & elle revirera tout enſemble (6), quand elle ſera par le travers $(\frac{C}{v})$ au vent de l'Eſcadre du milieu qui fera alors ſervir.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.
Pavillon bleu au petit perroquet

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 4. au grand perroquet.

(4). . . .

(5). . . .

(6) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
L'Eſc $\frac{V}{v}$ ſous le vent $\frac{V}{s}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au perroquet d'artimon.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Eſcad. $\frac{C}{s}$ au vent $\frac{C}{v}$.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.

Arriver en échiquier juſqu'à ſix aires de vent largue de l'autre bord.	3. Pavillon 12. au perroquet d'artimon. Signal d'aire de vent, art. 89.
Revenir à deux aires de vent largue de l'autre bord. . . .	4. Pavillon 12. au perroquet d'artimon. Signal d'aire de vent, art. 89.
Panne.	5. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.
Faire ſervir.	6. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

3. Pavillon 3. au petit perroquet.	Continuer la route.
Pavillon 5. au petit perroquet.	Forcer de voile.
4. Pavillon 9. au petit perroquet.	Virer tout enſemble.
5. Pavillon 11. au petit perroquet.	Arriver de deux rumbs.
6. Pavillon 9. au petit perroquet.	Virer tout enſemble.

206. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes* $(\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{s})$, *faire paſſer au vent la colonne de ſous le vent* $(\frac{C}{v}\,\frac{V}{m}\,\frac{A}{s})$.

E. 86. LE GÉNÉRAL préviendra l'armée de ce mouvement par
P. 96. la diſpoſition des pavillons de diſtinction d'Eſcadre (1). Il fera enſuite ſignal à la colonne de ſous le vent $(\frac{C}{s})$ d'exécuter ſon mouvement (2) ; & en même temps il fera ſignal à ſon Eſcadre $(\frac{A}{m})$, & à celle du vent $(\frac{V}{v})$ de mettre en panne (3) ; l'Eſcadre de ſous le vent forcera de voiles & virera par la contre-marche (4) auſſi-tôt que ſon premier Vaiſſeau $(\frac{C1}{s})$ pourra paſſer au vent du premier Vaiſſeau $(\frac{V1}{v})$ de la colonne le plus au vent ; le Commandant de l'arriere-garde que l'on ſuppoſe au centre $(\frac{C3}{s})$ de ſon Eſcadre, en fera le ſignal auſſi-tôt qu'il relevera dans la perpendiculaire du vent le Vaiſſeau $(\frac{A3}{m})$ du centre de la colonne immédiatement au vent. Et lorſque le premier Vaiſſeau de la colonne qui paſſe au vent ſera parvenu dans la ligne du plus près ſur laquelle la colonne du vent eſt en panne, il revirera par la contre-marche (5) ſuivi de toute ſa colonne qui ſe formera à très-petites voiles ſur cette même ligne. Cependant, auſſi-tôt qu'elle ſera toute formée, les deux colonnes en panne (*V*, *A*) arriveront tout enſemble (6) d'un rumb pour ſe mettre en ordre de marche en

(1) Pavillon mi parti blanc & bleu, au grand perroquet

Pavillon bleu au petit perroquet

(2) Pavillon 2. au petit perroquet.

(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon

(4). . . . .

(5). . . . .

(6) Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

revenant au lof, quand elles feront ($\frac{v}{m}\frac{c}{r}$) par le travers & fous le vent de celle ($\frac{c}{v}$) qui a paffé au vent (7).

(7) Pavillon 10 à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Efcad. $\frac{v}{v}$ au milieu $\frac{v}{m}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon bleu au petit perroquet.	L'Efcadre $\frac{c}{r}$ au vent $\frac{c}{v}$.
	2.	2. Pavillon 2. au petit perroquet.	Exécution particuliere.
Panne.	3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 5. au petit perroquet. . . .	Forcer de voile.
	4.	4. Pavillon 7. au petit perroquet.	Virer par la contre-marche.
	5.	5 Pavillon 8. au petit perroquet.	Revirer par la contre-marche.
Arriver en échiquier d'un rumb. . . .	6. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 6. au petit perroquet.	Diminuer de voile.
Revenir en route au lof.	7. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	7. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	Tenir le vent.

CHAPITRE XI.

CHANGER L'ORDRE DE MARCHE EN ORDRE DE BATAILLE.

207. *Changer l'ordre de marche en ordre de bataille de même bord* ($\frac{v}{v}\frac{A}{m}\frac{C}{r}$).

L'ARMÉE étant en ordre de marche fur trois colonnes, le Général la fera mettre en ordre de bataille fur la ligne de l'avant-garde, fur celle du milieu, ou fur celle de l'arriere-garde fuivant la fituation de l'ennemi, & le temps que le Général peut avoir pour faire exécuter fa manœuvre.

Ranger l'Armée ſur la ligne de l'Avant-garde.

F. 87. SI LE GÉNÉRAL veut mettre l'armée en bataille ſur la
F 97. ligne de l'avant-garde ou du vent (ſuppoſant que l'ennemi étant ſous le vent le Général veuille s'en éloigner pour former ſon ordre) il fera en même temps ſignal de mouvement & d'ordre de bataille (1). Et les Commandants l'ayant répété, il fera ſignal à l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) de mettre en panne (2), & en même temps aux deux autres Eſcadres ($\frac{A}{m}$, $\frac{C}{r}$) celui de donner tout enſemble vent devant. Auſſi-tôt celles-ci vireront, celle de ſous le vent forçant de voiles (3); & s'élevant au plus près, elles iront toutes deux ſucceſſivement gagner les eaux de l'avant-garde, où elles revireront chacune tout enſemble (4). L'arriere-garde ne diminuera de voiles qu'après avoir ſerré la ligne à un demi-cable de diſtance entre les Vaiſſeaux; l'avant-garde alors fera ſervir, le Général lui en ayant fait ſignal (5).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.
Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
(2) Pavillon 4. au petit perroquet.
Pavillon 9 à la vergue d'artimon.
(3) . . . .
(4) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.
(5) Pavillon 3. au petit perroquet.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de bataille. . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille.
Panne.	2. Pavillon 4. au petit perroquet.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Virer tout enſemble.
	3.	3. Pavillon 5. au perroquet d'artimon. . . .	Forcer de voile.
	4.	4. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Revirer tout enſemble.
Faire ſervir. . . .	5. Pavillon 3. au petit perroquet.		

208. Ranger l'Armée ſur la ligne de l'Arriere-garde.

E. 87. POUR ſe mettre en bataille ſur la ligne de l'arriere-
F 98. garde ou de ſous le vent, ce qui peut être favorable, l'en-

nemi étant au vent ; le Général préviendra l'armée par le ſignal de mouvement, & par celui d'ordre de bataille (1), & immédiatement après il fera ſignal à l'arriere-garde ($\frac{C}{}$) de mettre en panne (2), & aux deux autres celui d'arriver tout enſemble de deux rumbs en échiquier pour former la ligne en avant de l'arriere-garde. L'Eſcadre le plus au vent ($\frac{V}{}$) forcera de voiles pour être plus promptement à ſon poſte ; le Général fera moins de voiles, s'il commence ſon mouvement en même temps que l'avant-garde ; mais il eſt plus à propos qu'il attende que ce corps paſſe dans la ligne ſur laquelle le corps de bataille eſt rangé ; alors les deux Eſcadres arriveront enſemble à voiles égales. Les deux corps arriveront de trois rumbs plutôt que de deux, pour peu que la ligne ſoit trop étendue. Et le Général fera ſignal aux Eſcadres qui ont arrivé ($\frac{V}{} \frac{A}{}$) de revenir au lof (3) lorſqu'il laiſſera l'arriere-garde ($\frac{C}{}$) dans ſes eaux ; cette derniere Eſcadre fera alors ſervir en ſerrant la ligne.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4. au perroquet d'artimon. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 10. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . .	Avertiſſement général.
Ordre de bataille. . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon. . . .	Ordre de bataille.
Arriver de 2. à 3. rumbs en forçant de voile.	2. Pavillon 11. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. . . .	Panne.
Venir au lof en ligne.	3. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. . . .	Faire ſervir.

209. *Ranger l'Armée ſur la ligne du corps de bataille.*

E. 87. SI LE GÉNÉRAL veut faire mettre l'armée en bataille
F. 99. ſur la ligne du centre qu'il occupe, préférant de faire mouvoir les deux autres Eſcadres en ſe diſpoſant au combat ; après avoir fait ſignal d'avertiſſement & d'ordre de bataille (1), il fera ſignal de panne (2) à ſa propre Eſcadre ($\frac{A}{}$), & en même temps celui d'exécution particuliere. Auſſi-tôt

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon. Pavillon 4. au grand perroquet.

Auſſi-tôt l'avant-garde ($\frac{r}{v}$) arrivera tout enſemble de deux rumbs (3) à très-petites voiles pour revenir au lof à la tête de la ligne, & y mettre en panne s'il eſt néceſſaire (4). L'arriere-garde ($\frac{c}{r}$) virera vent devant tout enſemble (3) pour gagner en échiquier les eaux de la ligne & y revirer (4). Le Général fera alors ſervir & reſſerrer la ligne.

(3) Id. . . .

(4) Pavillon 9 à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de bataille. . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Arriver de deux rumbs en échiquier. . . .	3. Pavillon 11. au petit perroquet.	3. Pavillon 9. au perroquet d'artimon. . . .	Virer tout enſemble.
Venir au lof en ligne.	4. Pavillon 10. au petit perroquet.	4. Pavillon 9. au perroquet d'artimon. . . .	Revirer tout enſemble.

210. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes, & le vent venant de l'arriere, mettre l'Armée en bataille* ($\frac{v}{v}\frac{a}{m}\frac{c}{r}$).

R. 88. L'ARMÉE étant rangée en ordre de marche ſur une autre
V. 100. ligne que celle du plus près, parce que le vent a changé, ou parce que le Général a jugé à propos de faire une autre route que le plus près, en conſervant cependant l'ordre des colonnes, & voulant la mettre en ligne de combat, il fera en même temps ſignal d'un mouvement à exécuter, & d'ordre de bataille de même bord (1). Et ſi la ligne peut ſe former en revenant au lof de huit rumbs, alors le premier Vaiſſeau ($\frac{v}{v}$) de l'avant garde tiendra le vent (2) en forçant de voiles convenablement, & il ſera ſuivi des Vaiſſeaux de ſa colonne qui viendront au lof dans ſes eaux, ou qui gouverneront chacun ſur le grand mât de celui qui le précede. Le corps de bataille & ſon premier Vaiſſeau

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 10 à la vergue d'artimon. Flamme particuliere du chef de file de chaque colonne.

$\left(\frac{A'}{m}\right)$ feront la même manœuvre en faifant un peu moins de voiles, & l'arriere-garde $\left(\frac{C}{l}\right)$ manœuvrera de même à petites voiles. Cependant la ligne étant formée, le Général obferve-ra de la faire refferrer (3).

(3) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiffement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiffement général.
Ordre de bataille. . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille.
Tenir le vent pour former la ligne. . . .	2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon, ou au petit perroquet. Flamme particuliere du premier Vaiffeau de l'avant garde.	2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon, ou au perroquet d'artimon. Flamme particuliere du premier Vaiffeau de l'arriere garde	Tenir le vent pour former la ligne.
Refferrer la ligne. . .	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Refferrer la ligne.

211. *Mettre l'Armée en bataille fur la ligne de l'avant-garde, le vent venant peu de l'arriere.*

B. 88. F. 101. LES VENTS étant venus de l'arriere de moins de huit rumbs, & le Général voulant former la ligne au vent; le fignal d'avertiffement (1) & celui d'ordre de bataille de même bord ayant été faits & répétés, le Général fera fignal au Chef de file de chaque colonne de tenir le vent (2); alors chacun d'eux viendra au lof, fuivi de fa colonne; & ils forceront d'autant plus de voiles, que leur colonne fera plus fous le vent, & aura plus de chemin à faire. L'avant-garde déterminera la ligne en fuivant à fort petites voiles les eaux de fon premier Vaiffeau. Les colonnes du milieu & de fous le vent, vireront fucceffivement par la contre-marche (3) auffi-tôt que leur premier Vaiffeau pourra mettre le cap fur le point $\left(\frac{V}{v}\right)$ où les Vaiffeaux du vent viennent au lof; & ils revireront par la contre-marche (4) quand ils feront parvenus dans les eaux de la ligne. Cependant quand

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 10. à la vergue d'artimon. Flamme particuliere du chef de file de chaque colonne.

(3) Pavillon 7. au grand perroquet.

(4) Pavillon 8. au grand perroquet.

elle sera toute formée, le Général fera le signal (5) de la resserrer.

(5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet	Avertissement général.
Ordre de bataille. . . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille.
Tenir le vent dans les eaux de la tête. . .	2. Pavillon 10. à la vergue d'artimon, ou au petit perroquet. Flamme particuliere du premier Vaisseau de l'avant-garde.	2. Pavillon 10. à la vergue ou au perroquet d'artimon. . . . . . . Flamme particuliere du premier Vaisseau de l'arriere-garde.	Tenir le vent dans les eaux de la tête.
	3.	3. Pavillon 7. au perroquet d'artimon. . . .	Virer par la contre-marche.
	4.	4. Pavillon 8. au perroquet d'artimon. . . .	Revirer par la contre-marche.
Resserrer la ligne. . .	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

212. *Mettre l'Armée en bataille sur la ligne de l'Arriere-garde, le vent venant peu de l'arriere.*

E. 88. SI LES VENTS venant de l'arriere, le Général veut
F. 102. mettre l'armée en ordre de bataille de même bord, en évitant de faire virer deux fois par la contre-marche les colonnes de sous le vent, alors il la fera ranger sur la ligne du plus près relativement au Chef de file de la colonne de sous le vent. Pour cela, il fera premièrement signal d'avertissement de mouvement & d'ordre de bataille (1); & en même temps qu'il fera signal à la colonne du vent de continuer sa route (2), il fera à la sienne ($\frac{A}{m}$) & à l'arriere-garde ($\frac{c}{r}$) celui de mettre en panne; ce qui sera un avertissement que l'armée doit se mettre en ligne sur celle du plus près du premier Vaisseau de ce dernier corps. Cependant le Général fera ensuite signal d'exécution particuliere

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 3. au petit perroquet. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(3), parce que le mouvement des colonnes doit être successif. La colonne du vent faisant fort petites voiles, continuera sa route jusqu'à ce que son premier Vaisseau $(\frac{V_1}{v})$ releve dans la ligne du plus près sous le vent le Vaisseau $(\frac{C_1}{s})$ de la tête de l'arriere-garde ; alors il reviendra de lui-même au lof (4), & commencera à former la ligne suivi de sa colonne. Le corps de bataille $(\frac{A}{m})$ qui a mis en panne fera servir (5) en continuant sa route, lorsque son premier Vaisseau $(\frac{A'}{m})$ relevera dans la ligne du plus près au vent le dernier Vaisseau $(\frac{V_1}{v})$ de l'avant-garde dans les eaux duquel il doit revenir au lof, lorsque ce Vaisseau y viendra lui-même. Les deux premieres colonnes étant en ligne feront très-petites voiles pour donner le temps à l'arriere-garde de faire servir ; elle observera de venir successivement au lof dans les eaux de la ligne où se trouve son premier Vaisseau, & de serrer la ligne (6) en forçant un peu de voiles.

(3) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(4) . . . .

(5) Pavillon 3. au grand perroquet.

(6) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Ordre de bataille. . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille.
Continuer la route. . .	2. Pavillon 3. au petit perroquet.	2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	Panne.
Exécution particuliere.	3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Venir successivement au lof en ligne. . .	4. Pavillon 10. au petit perroquet. Flamme particuliere du chef de file de l'avant-garde.	4.	
	5.	5.	
Resserrer la ligne. . .	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 3. au perroquet d'artimon.	Faire servir.
		Pavillon 15 à la vergue d'artimon. . . .	Resserrer la ligne.

213. *Mettre l'Armée en bataille sur la ligne de l'Avant-garde, le vent venant beaucoup de l'arriere.*

E. 88. F. 103. LE VENT étant venu considérablement de l'arriere, ou l'armée courant vent arriere ou grand largue en ordre de marche; & le Général voulant la mettre en bataille au vent de même bord, & sans changer l'ordre de la tête & de la queue des colonnes, il préviendra l'armée d'un mouvement général, & de l'ordre de bataille de même bord (1). Et aussi-tôt que les Commandants y auront répondu, il fera signal (2) au premier Vaisseau de l'avant-garde de tenir le vent. Alors ce premier Vaisseau $\left(\frac{Vr}{v}\right)$ viendra au lof; & ceux de la même colonne gouvernant chacun sur le grand mât de celui qui les précede, viendront successivement au lof au même point, sans trop forcer de voiles. Cependant le Général aura fait signal à son Escadre $\left(\frac{A}{m}\right)$ & à celle de sous le vent $\left(\frac{C}{t}\right)$ de mettre en panne (3), & de plus à celle-ci celui d'exécution particuliere. Le premier Vaisseau du corps de bataille fera servir (4), aussi-tôt qu'il relevera dans la ligne du plus près au vent le dernier Vaisseau ou serre-file de la colonne du vent; & suivant la circonstance il continuera sa route, ou courra sur la perpendiculaire de la ligne pour venir au lof quand il sera parvenu dans les eaux de l'avant-garde; & il n'attendra pas pour ces mouvements que le Général en fasse les signaux. L'arriere-garde fera également servir (5) quand son Chef de file relevera le dernier Vaisseau du corps de bataille dans la ligne du plus près au vent, & manœuvrera de même; cependant dès ce moment le Général fera signal de resserrer la ligne (6).

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 10 au petit perroquet. Flamme particuliere du chef de file de l'avant-garde.

(3) Pavillon 4. à la vergue d'artimon. Pavillon 2. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 3. au grand perroquet.

(5) .....

(6) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Ordre de bataille. . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Venir successivement au lof, en ligne. . .	2. Pavillon 10. au petit perroquet. Flamme particuliere du chef de file de l'avant-garde.	2.	
	3.	3. Pavillon 4. à la vergue d'artimon.	Panne.
		Pavillon 2 au perroquet d'artimon.	Exécution particuliere.
	4.	4.	
	5.	5. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. . . .	Faire servir.
Resserrer la ligne. . .	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	6. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

214. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, & le vent venant de l'avant, mettre l'Armée en bataille* ($\frac{V}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s}$).

E. 89. F. 104. L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, & courant cependant en échiquier au plus près sous le vent des lignes sur lesquelles elle est rangée, parce que le Général n'a pas jugé à propos de rétablir l'ordre quand le vent est venu de l'avant; & voulant à présent la mettre en bataille, il éprouvera toute la difficulté de cette manœuvre, qu'il est cependant très-essentiel d'exécuter avec promptitude & précision, sur-tout en présence de l'ennemi. Le Général fera donc signal de mouvement & d'ordre de bataille de l'autre bord (1), & il servira à prévenir l'armée; cependant il fera signal à l'armée de virer par la contre-marche (2). Aussi-tôt le Chef de file de l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) donnera vent devant, ne faisant précisément de voiles que pour gouverner, & tous les Vaisseaux de la même colonne forçant de voiles au plus près en échiquier, comme ils se trouvent rangés, viendront virer dans ses eaux par la contre-marche,

(1) Pavillon ·. au grand perroquet
Pavillon 18. à la vergue d'artimon

(2) Pavillon 7. à la vergue d'artimon.

& ils diminueront de voiles quand ils auront joint, à la distance convenable, le Vaisseau qui les précede. Le corps de bataille ($\frac{A}{m}$) & l'arriere-garde ($\frac{C}{r}$), manœuvreront précisément de la même maniere, & observeront toutefois que, pour ne point embarrasser les Vaisseaux des colonnes du vent, le Chef de file de chacune des colonnes de sous le vent, doit donner vent devant un peu au vent de la ligne que forme le corps qui le précede, pour arriver ensuite insensiblement dans les eaux du dernier Vaisseau de ce corps lorsqu'il sera en ligne. L'ordre de bataille étant établi, le Général fera resserrer la ligne (3).

Si le Général juge à propos que l'armée reprenne ses premieres amures avant que la ligne soit toute formée, il sera le signal de contre-marche (4) à l'avant-garde, & il mettra le pavillon d'ordre de bataille (5) qui fera connoître aux Bâtiments de la suite de l'armée sur quel bord la ligne doit courir.

(3) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 8. au petit perroquet.

(5) Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général..
Ordre de bataille de l'autre bord. . . .	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Pavillon 18 à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de l'autre bord.
Virer par la contre-marche.	2. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 7. à la vergue d'artimon.	Virer par la contre-marche.
Resserrer la ligne. . .	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . . .	Resserrer la ligne.
Revirer par la contre-marche.	4. Pavillon 8. au petit perroquet.	4.	
Ordre de bataille de l'autre bord. . . .	5. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de l'autre bord.

215. *Mettre l'Armée en bataille, le vent venant plus considérablement de l'avant.*

E. 89. L'ARMÉE étant en ordre de marche suivant les condi-
F. 105. tions précédentes ; & le Général voulant la faire mettre en bataille sans que les Vaisseaux courent sous le vent, soit pour ne point approcher de l'ennemi qui y est, soit pour

s'élever davantage au vent, il préviendra l'armée d'un mouvement à exécuter (1); & après que l'armée y aura répondu, il fera signal de virer de bord en échiquier (2). Aussi-tôt tous les Vaisseaux de l'armée donneront ensemble vent devant. Le Général fera ensuite signal d'ordre de bataille sur ce bord (3), & fera en même temps signal d'arriver au Vaisseau de la tête de sa colonne Ce signal répété par les autres Commandants pour leur premier Vaisseau, la tête de chaque colonne courra d'abord sur la perpendiculaire du vent en forçant de voiles pour passer au vent de sa colonne qui tiendra le vent en échiquier; & il sera successivement suivi de tous ses Vaisseaux à mesure qu'ils parviendront dans ses eaux. Il reviendra au lof lorsqu'il relevera dans la ligne du plus près sous le vent le Vaisseau de l'armée qui sera plus sous le vent; alors il diminuera de voiles suivi de sa colonne. Les deux autres colonnes $(\frac{A}{m}, \frac{C}{s})$ manœuvreront précisément de la même maniere; & elles observeront de venir au lof pour former la ligne dans les eaux mêmes de l'avant-garde. Les Vaisseaux qui courent en échiquier en s'élevant, auront attention à laisser passer de l'avant ceux qui les doivent précéder.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 9. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

Pavillon 11. au grand perroquet.

Flamme particuliere du chef de file du corps de bataille.

Les Vaisseaux de chaque colonne ayant successivement plusieurs mouvements à faire qui peuvent ouvrir la ligne, le Général, en finissant l'évolution, fera signal de la resserrer (4).

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Virer tout ensemble. .	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 9. à la vergue d'artimon.	Virer tout ensemble.
Ordre de bataille de même bord. . . .	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Former la ligne. . . .	Pavillon 11. au petit perroquet. Flamme particuliere du chef de file de l'avant-garde.	Pavillon 11. au perroquet d'artimon. . . Flamme particuliere du chef de file de l'arriere-garde.	Former la ligne.
Resserrer la ligne. . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

216.

216. *Faire connoître ſur quelle ligne le Général veut former l'ordre de bataille.*

COMME il peut être important dans quelques-unes des évolutions précédentes, comme dans celles qui vont ſuivre, de faire connoître plus préciſément qu'on ne l'a fait, ſur quelle ligne le Général veut former l'ordre de bataille en changeant l'ordre de marche en ligne de combat ; il pourra quelquefois, indépendamment des ſignaux particuliers qui indiquent ces mouvements, en prévenir encore l'armée par la poſition du pavillon de diſtinction du corps ſur la ligne duquel l'ordre de bataille doit être formé (1).

(1) Pavillon de diſtinction du corps ſur la ligne duquel l'ordre doit ſe former.

Pavillon 17. ou 18. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Déterminer la ligne ſur laquelle l'ordre de combat doit ſe former.	1. Pavillon de diſtinction du corps ſur la ligne duquel l'ordre doit ſe former. Pavillon 17. ou 18. à la vergue d'artimon.	1. Pavillon de diſtinction du corps ſur la ligne duquel l'ordre doit ſe former. . . . . . Pavillon 17. ou 18. à la vergue d'artimon. . .	Déterminer la ligne ſur laquelle l'ordre de combat doit ſe former.

217. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes ($\frac{V}{v}\ \frac{C}{m}\ \frac{A}{s}$), la mettre en bataille de même bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui eſt ſous le vent ($\frac{V}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s}$).*

B. 90. F. 106. L'ARMÉE étant en ordre de marche ſur trois colonnes, le corps de bataille ($\frac{A}{s}$) ſous le vent, & l'arriere-garde ($\frac{C}{m}$) au milieu ; & le Général voulant la mettre en ordre de bataille de même bord, en rétabliſſant en même temps l'ordre & le rang des Eſcadres, il en avertira l'armée par le ſignal du changement des Eſcadres, & par celui d'ordre de bataille de même bord (1) Il fera enſuite ſignal aux Commandants de faire exécuter chacun le mouvement particulier de leur Eſcadre (2). Auſſi-tôt le corps de bataille ($\frac{A}{s}$) continuera ſa route (3) à très petites voiles. L'avant-garde

(1) Pavillon bleu au perroquet d'artimon.

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 3. au grand perroquet.

arrivera en même temps de deux rumbs en échiquier, pour revenir au lof en avant & dans la ligne du plus près du corps de bataille, & l'arriere-garde $(\frac{c}{m})$ mettra en panne jusqu'à ce qu'elle puisse arriver en dépendant $(\frac{c}{s})$, & revenir au lof dans les eaux du corps de bataille $(\frac{c}{m})$. Le Général fera alors resserrer la ligne (4).

Si le Général juge à propos de faire exécuter cette évolution en faisant mettre le corps de bataille en panne, pour se donner le temps de se préparer au combat, & pour voir évoluer son armée; après le signal fait de changement d'Escadres, & d'ordre de bataille, il fera les signaux particuliers qui conviennent dans ce cas à l'avant-garde & à l'arriere-garde. (4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Ordre de bataille de même bord.	1. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	L'Escad. $\frac{c}{m}$ en arriere $\frac{c}{s}$.
		Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere.
Arriver de deux rumbs en dépendant.	3. Pavillon 11. au petit perroquet.	3. Pavillon 4. au perroquet d'artimon.	Panne.
Revenir au lof.	Pavillon 10. au petit perroquet.	Pavillon 11. au perroquet d'artimon.	Arriver tout ensemble dans les eaux de la ligne.
Resserrer la ligne.	4 Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

218 *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes $(\frac{A}{v}\ \frac{V}{m}\ \frac{C}{s})$, la mettre en bataille de même bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu $(\frac{V}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s})$.*

E. 91. F. 107. LE GÉNÉRAL voulant mettre l'armée en ligne, en faisant reprendre son poste au corps de bataille qui étoit au vent dans l'ordre de marche sur trois colonnes, en préviendra l'armée par la position des pavillons de distinction, & (1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

par celui d'ordre de bataille de même bord (1). Aussi-tôt que le Général aura fait signal d'exécution particuliere de mouvement (2), l'avant-garde ($\frac{V}{m}$) qui se trouve au centre continuant sa route, le corps de bataille ($\frac{A}{v}$) qui doit prendre ce poste, arrivera tout ensemble de huit rumbs (3) pour revenir au lof (4) dans les eaux de l'avant-garde ; & l'arriere-garde ($\frac{C}{i}$) virera vent devant en échiquier (3) pour s'élever au vent, gagner les eaux du corps de bataille ($\frac{A}{m}$), & y revirer en serrant la ligne (5).

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 11. au grand perroquet.

(4) Pavillon 10. au grand perroquet.

(5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{V}{m}$ en avant $\frac{C}{v}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	1. Pavillon 17. à la vergue d'artimon. . . .	Ordre de bataille de même bord.
Ordre de bataille de même bord.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.		
Exécution particuliere. .	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. . .	Exécution particuliere.
Continuer la route. . . .	3. Pavillon 3. au petit perroquet.	3 Pavillon 9. au perroquet d'artimon. . . .	Virer tout ensemble.
	4.	4. Pavillon 9. au perroquet d'artimon. . . .	Revirer tout ensemble.
Resserrer la ligne. . .	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

219. *Mettre dans le même ordre l'Armée en bataille sur la ligne de l'arriere-garde.*

E. 91. F. 108.

LE GÉNÉRAL préférant dans l'ordre précédent de mettre l'armée en bataille sur la ligne de l'arriere-garde, soit parce que l'ennemi est au vent, soit pour éviter de faire virer deux fois l'arriere-garde ($\frac{C}{i}$) qui peut être déja trop ouverte, & pour lui donner le temps de se resserrer ; après avoir fait le signal du changement des Escadres & de l'ordre de bataille de même bord (1), il fera à l'arriere-garde ($\frac{C}{i}$) celui de mettre en panne (2), & à l'avant-garde celui d'exécuter son mouvement particulier. Aussi-tôt celle-ci arrivera tout ensemble d'un rumb (3) forçant de voiles en échiquier

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4. au perroquet d'artimon.

Pavillon 2 au petit perroquet.

(3) Pavillon au grand perroquet.

ſous le vent pour ſe mettre en avant ſur la ligne de l'Eſcadre en panne, & y revenir au lof, laiſſant cependant un eſpace convenable au corps de bataille ($\frac{A}{v}$) qui arrivera tout enſemble de trois rumbs à très-petites voiles pour revenir au lof (4). à ſon poſte, en faiſant ſerrer la ligne. L'arriere-garde fera alors ſervir.

(4) Pavillon 10 au grand perroquet. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
L'Eſcad. $\frac{V}{m}$ en avant $\frac{V}{v}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	1. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Ordre de bataille de même bord.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.		
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. au petit perroquet.	2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. . . .	Panne.
Arriver d'un rumb en forçant de voile.	3. Pavillon 11. au petit perroquet.	3.	
Revenir au lof en ligne.	4. Pavillon 10. au petit perroquet.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . .	Faire ſervir en reſſerrant la ligne.
Reſſerrer la ligne. . .	Pavillon 15. à la vergue d'artimon.		

220. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes ($\frac{C}{v}$ $\frac{V}{m}$ $\frac{A}{s}$), la mettre en bataille de même bord, en faiſant paſſer la colonne du vent à l'arriere-garde ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).*

F. 92. F. 109. LE GÉNÉRAL ſe trouvant ſous le vent de ſes colonnes ($\frac{A}{s}$), & l'arriere-garde au vent ($\frac{C}{v}$), il préviendra l'armée qu'il veut la faire mettre en bataille ſur la ligne qu'il occupe, en faiſant premièrement les ſignaux de l'arrangement des Eſcadres, & de l'ordre de bataille de même bord (1). Il fera enſuite aux deux Eſcadres du vent ſignal d'exécuter leur mouvement, & à la ſienne celui de panne (2). Auſſitôt l'avant-garde ($\frac{V}{m}$) qui eſt au centre, arrivera tout enſemble de deux rumbs en échiquier (3) à très-petites voiles, pour prendre ſon poſte ($\frac{V}{v}$) en avant du corps de

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. Pavillon 17 à la vergue d'artimon.

(2 Pavillon 2, à la vergue d'artimon. Pavillon 4 au grand perroquet.

(3) . .

bataille, & en même temps l'arriere-garde ($\frac{c}{v}$) qui est au vent, arrivera tout ensemble, lof pour lof, de treize rumbs en échiquier, c'est-à-dire, qu'arrivant vent arriere, elle dépassera de trois rumbs le lit du vent pour prendre son poste ($\frac{c}{r}$) dans les eaux du corps de bataille ; l'une & l'autre Escadre ($\frac{v}{v}$, $\frac{c}{r}$) qui sont arrivées, reviendront au lof dans la ligne du corps de bataille ; alors le Général fera signal à son Escadre de faire servir (4), & à l'arriere-garde de serrer la ligne.

(4) Pavillon 5. au grand perroquet.
Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
L'Escad. v en avant $\frac{v}{v}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	L'Escad. $\frac{c}{v}$ en arriere $\frac{c}{r}$.
Ordre de bataille de même bord. . . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon. . . .	Ordre de bataille de même bord.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon. . . .	Exécution particulière.
Arriver tout ensemble de deux rumbs. . .	Pavillon 11. au petit perroquet.	Pavillon 12. au perroquet d'artimon. . . Signal d'aire de vent, art. 89.	Dépasser de 3. rumbs le lit du vent.
Revenir au lof en ligne.	3. Pavillon 10. au petit perroquet.	3. Pavillon 10. au perroquet d'artimon. . .	Revenir au lof en ligne.
Resserrer la ligne. . .	4 Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . . .	Resserrer la ligne.

221. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{c}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{v}{r}$), la mettre en bataille de même bord, en changeant la colonne du vent avec celle de sous le vent ($\frac{v}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{c}{r}$).*

E. 94. LE GÉNÉRAL avertira l'armée qu'il veut la faire passer
F. 110. de l'ordre de marche à l'ordre de bataille, & changer l'avant-garde avec l'arriere-garde, en changeant la position de leur pavillon de distinction, & faisant signal d'ordre de bataille de même bord (1). Il fera ensuite signal d'exécution

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Pavillon bleu au perroquet d'artimon.

particuliere pour chaque Escadre (2), & aussi-tôt l'avant-garde qui est sous le vent $(\frac{V}{s})$, & qui doit passer à la tête de la ligne $(\frac{V}{v})$, forcera de voiles en continuant sa route ; le corps de bataille $(\frac{A}{m})$ arrivera tout ensemble de deux rumbs en échiquier (3) pour gagner les eaux de son avant-garde, & l'arriere-garde $(\frac{C}{v})$ arrivera en même temps de huit rumbs à très-petites voiles, pour gagner son poste $(\frac{C}{s})$ dans les eaux du corps de bataille & de la ligne où elle reviendra au lof; le Général faisant en même temps signal de resserrer la ligne (4).

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 11. au grand perroquet.

(4) Pavillon 15 à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
L'Escad. $\frac{V}{s}$ en avant $\frac{V}{v}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au grand perroquet.	1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	L'Escad. $\frac{C}{v}$ en arriere $\frac{C}{s}$.
Ordre de bataille de même bord.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2 Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particulière.
Forcer de voile & continuer la route.	3. Pavillon 5. au petit perroquet.	3. Pavillon 11 au perroquet d'artimon.	Arriver de 8. rumbs en échiquier à petites voiles.
Resserrer la ligne.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne en venant au lof.

222. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois Colonnes $(\frac{A}{v}\ \frac{C}{m}\ \frac{V}{s})$, la mettre en bataille de même bord, en faisant passer au vent la colonne de sous le vent $(\frac{V}{v}\ \frac{A}{m}\ \frac{C}{s})$.*

R. 94. F. 111. L'ARMÉE étant en ordre de marche, l'Amiral au vent, & l'avant-garde sous le vent, le Général la fera passer à l'ordre de bataille, & remettra les Escadres dans leur ordre naturel, en mettant premièrement les pavillons de distinction qui indiquent les changements d'Escadres, & faisant signal d'ordre de bataille (1). Les Escadres attentives commenceront à manœuvrer aussi-tôt que le Général, ayant fait

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet

Pavillon bleu au perroquet d'artimon.

Pavillon 17 à la vergue d'artimon.

signal d'exécution particuliere (2), commencera son mouvement (3), en arrivant tout d'un coup de trois rumbs en échiquier & à petites voiles, pour gagner les eaux de son avant-garde ($\frac{V}{1}$) qui en forcera pour passer à la tête de la ligne ($\frac{V}{v}$): l'arrière-garde passera en même temps du milieu ($\frac{C}{m}$) à la queue de la ligne ($\frac{C}{1}$), en arrivant tout ensemble de huit rumbs en échiquier, mais à très-petites voiles pour revenir au lof (4) dans les eaux de la ligne, laissant au corps de bataille l'espace convenable. Le Général, revenant au lof, fera resserrer la ligne (5).

(2) Pavillon 2. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 11. au grand perroquet.

(4) . . . .

(5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{V}{1}$ en avant $\frac{V}{v}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. . .	L'Esc. $\frac{C}{m}$ en arriere $\frac{C}{1}$.
Ordre de bataille de même bord. . . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de même bord.
Exécution particuliere.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 2. à la vergue d'artimon.	Exécution particuliere
Continuer la route & forcer de voile. . .	3. Pavillon 3. au petit perroquet.	3. Pavillon 11. au perroquet d'artimon. . . .	Arriver de 8. rumbs en échiquier à très petites voiles.
	4.	4. Pavillon 10. au perroquet d'artimon. . . .	Revenir au lof en ligne.
Resserrer la ligne. . .	5 Pavillon 15. à la vergue d'artimon	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

223. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes, la mettre en ordre de bataille sur l'autre bord* ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{1}$).

E. 95. F. 112. L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, & le Général voulant la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, sans changer le rang des Escadres, il fera le signal général d'un mouvement à exécuter (1); & aussitôt que les Commandants y auront répondu, il mettra le pavillon d'ordre de bataille sur l'autre bord (2). Le Chef de file de l'avant garde ($\frac{V}{v}$) virera alors par la contre-marche

(1) Pavillon 7. au grand perroquet.

(2) Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

ſans attendre d'autre ſignal, & il ſera ſuivi de ſa colonne dont les Vaiſſeaux de l'arriere forceront un peu de voiles pour diminuer leurs diſtances. Le premier Vaiſſeau du corps de bataille $(\frac{A}{m})$ virera par la contre-marche auſſi-tôt qu'en prolongeant ſa bordée, il poura virer dans les eaux de la ligne qui ſe forme ſur celle de l'avant-garde. L'arriere-garde $(\frac{C}{i})$ virera par la contre-marche, comme l'a fait le corps de bataille.

	VICE-AMIRAL.
Avertiſſement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Ordre de bataille de l'autre bord.	2. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.	
1. Pavillon 1. au grand Perroquet.	Avertiſſement général.
2. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de l'autre bord.

224. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes $(\frac{V}{v}\,\frac{C}{m}\,\frac{\div}{i})$, la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du milieu avec celle qui eſt ſous le vent $(\frac{V}{v}\,\frac{A}{m}\,\frac{C}{i})$.*

N. 96. F. 113. L'ARMÉE étant en ordre de marche ſur trois colonnes, l'arriere-garde au milieu, & le corps de bataille ſous le vent, le Général lui fera connoître qu'il veut la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, & reprendre ſon poſte au centre de la ligne, en mettant à leurs mâts reſpectifs le pavillon de diſtinction des Eſcadres qui changent de poſte, & faiſant le ſignal d'ordre de bataille de l'autre bord (1). Il fera en même temps à l'avant-garde $(\frac{V}{v})$ celui de virer par la contre-marche, & l'arriere-garde (=) de mettre en panne (2). Le premier Vaiſſeau de l'avant-garde donnera vent devant à très-petites voiles, ſans attendre d'autre ſignal, & il ſera ſuivi de ſa colonne; l'Eſcadre $(\frac{A}{i})$ du Général forcera de voiles en continuant ſa route pour virer par la contre-marche dans les eaux de l'avant-garde qui détermine la ligne.

(1) Pavillon blanc au grand perroquet.

Pavillon bleu au perroquet d'artimon.

Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 7. au petit perroquet

Pavillon 4 au perroquet d'artimon.

L'arriere-garde

L'Arriere-garde fera servir (3) auſſi-tôt que ſon premier Vaiſſeau relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaiſſeau du corps de bataille qu'il doit ſuivre, ou lorſque le Vaiſſeau du centre du corps de bataille ſe trouvera dans le prolongement de la ligne du plus près ſur laquelle la colonne en panne eſt rangée. Le Général ayant joint ſon avant-garde, fera ſignal de reſſerrer la ligne (4). (3). (4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

Ordre de bataille de l'autre bord. . . .	1. Pavillon 18. à la Vergue d'artimon.
Virer par la contre-marche. . . .	2. Pavillon 7. au petit perroquet.
	3. . . . .
Reſſerrer la ligne. . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon.	L'Eſcad. $\frac{C}{m}$ en arriere $\frac{C}{s}$.
Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de Bataille de l'autre bord.
2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. . . .	Panne.
3. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. . . .	Faire ſervir.
4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reſſerrer la ligne.

225. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes ($\frac{A}{v}$ $\frac{V}{m}$ $\frac{C}{s}$), la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle du milieu ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).*

E. 97. F. 114. L'ARMÉE étant en ordre de marche ſur trois colonnes, le corps de bataille au vent, & l'avant-garde au milieu; & le Général voulant la faire paſſer à l'ordre de bataille de l'autre bord en mettant ſon Eſcadre au centre de la ligne, il en préviendra l'armée par la poſition des pavillons de diſtinction, & par celui d'ordre de marche de l'autre bord (1). Auſſi-tôt qu'on y aura répondu, le Général fera ſignal à ſon Eſcadre ($\frac{A}{v}$) de mettre en panne (2), & à l'avant-garde ($\frac{V}{m}$) qui doit paſſer au vent & à la tête de la ligne, de forcer de voiles. Celle-ci ſans attendre d'autre ſignal, virera par la contre-marche auſſi-tôt que ſon premier Vaiſſeau pourra paſſer ſur l'autre bord

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 4 au grand perroquet.

Pavillon 5. au petit perroquet.

au vent du premier Vaiſſeau du corps de bataille, qui peut même arriver un peu pour faciliter le mouvement ; & ce corps fera ſervir (3) pour virer par la contre-marche dans les eaux de l'avant-garde. L'arriere-garde ($\frac{C}{s}$) continuera ſa route à petites voiles pour virer de même dans les eaux de la ligne qui ſe forme, obſervant de laiſſer au corps de bataille l'eſpace qu'il lui faut. Le mouvement exécuté, le Général fera reſſerrer la ligne (4).

(3) Pavillon 3. au grand perroquet.

(4) Pavillon 15 à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Eſcadre $\frac{V}{m}$ en avant $\frac{V}{u}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	1. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de l'autre bord. . . .
Ordre de bataille de l'autre bord.	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.		
Forcer de voile.	2. Pavillon 5. au petit perroquet.	2. Pavillon 6. au perroquet d'artimon.	Diminuer de voile.
	3.	3.	
Reſſerrer la ligne. . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Reſſerrer la ligne.

226. *L'Armée étant en ordre de marche ſur trois colonnes ($\frac{C}{v}$ $\frac{V}{m}$ $\frac{A}{s}$), la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en faiſant paſſer ſa colonne du vent à l'arriere-garde ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).*

E. 98
F. 115.

SI L'ARMÉE eſt en ordre de marche ſur trois colonnes, l'arriere-garde au vent, l'avant-garde au milieu, & le corps de bataille ſous le vent, le Général la préviendra qu'elle doit paſſer à l'ordre de bataille de l'autre bord, & rétablir l'ordre naturel des Eſcadres en mettant en même temps les pavillons de diſtinction aux mâts convenables, & faiſant ſignal d'ordre de bataille de l'autre bord (1). Et auſſi-tôt qu'il fera ſignal à la colonne ($\frac{C}{v}$) du vent de mettre en panne (2), il fera à l'avant-garde ($\frac{V}{m}$) qui eſt au milieu, & qui doit paſſer au vent, celui de virer par la contre-marche ;

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Pavillon bleu au perroquet d'artimon
Pavillon 18. à la vergue d'artimon

(2) Pavillon 4 au perroquet d'artimon
Pavillon 7. au petit perroquet.

elle forcera de voile ; & son premier Vaisseau virera lorsqu'il pourra passer au vent du premier Vaisseau de la colonne en panne. Le corps de bataille ($\frac{A}{r}$) faisant même voile que son avant-garde, prolongera sa bordée pour virer dans les eaux de la ligne. L'arriere-garde fera servir (3) lorsqu'elle pourra gagner les eaux du dernier Vaisseau de l'Escadre ($\frac{A}{m}$) qui la doit précéder ; le Général fera ensuite resserrer la ligne (4). (3) . : :

(4) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{V}{m}$ en avant $\frac{V}{v}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu, au petit perroquet.	1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. . .	L'Esc. $\frac{C}{v}$ en arriere $\frac{C}{s}$.
Ordre de bataille de l'autre bord.	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de bataille de l'autre bord.
Virer par la contremarche.	2. Pavillon 7. au petit perroquet.	2. Pavillon 4. au perroquet d'artimon. . . .	Panne.
	3. . . . . . . : .	3. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. . . .	Faire servir.
Resserrer la ligne. . . .	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

227. *L'Armée étant en ordre de marche sur trois colonnes ($\frac{C}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{V}{s}$), la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en changeant la colonne du vent avec celle de sous le vent ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).*

E. 99. F. 116. L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, l'arriere-garde au vent, & l'avant-garde sous le vent, le Général lui fera connoître qu'il veut la faire mettre en bataille de l'autre bord, & rétablir l'ordre des Escadres, en mettant leur pavillon de distinction à leur mât respectif, & faisant le signal d'ordre de bataille de l'autre bord (1). Il fera en même temps à l'Escadre du vent ($\frac{C}{v}$) & à la sienne ($\frac{A}{m}$) signal de panne, & à l'Escadre de sous le vent ($\frac{V}{s}$),

(1) Pavillon mi parti blanc & bleu au petit perroquet. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

celui de forcer de voiles en continuant sa route (2). Celle-ci prolongera sa bordée jusqu'à ce que son Chef de file puisse, en virant par la contre-marche, passer au vent du premier Vaisseau de l'Escadre en panne (3). Le corps de bataille fera servir (4) quand son premier Vaisseau relevera dans la perpendiculaire du vent le dernier Vaisseau de l'avant-garde ($\frac{V}{v}$) qui doit faire la tête de la ligne, ou lorsque le Vaisseau ($\frac{V_3}{v}$) du centre de ce corps passera dans le prolongement de la ligne du plus près sur laquelle le corps de bataille est en panne. L'arriere-garde fera servir (5) pour virer dans les eaux du corps de bataille ; & le Général fera en même temps resserrer la ligne.

(2) Pavillon 3 au petit perroquet.

Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(3) . . . .

(4) Pavillon 3 au grand perroquet.

(5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

L'Escad. $\frac{V}{s}$ en avant $\frac{V}{v}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Ordre de bataille de l'autre bord.	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.
Continuer la route & forcer de voile. . . .	2. Pavillon 3. au petit perroquet.
Virer par la contremarche.	3. Pavillon 7. au petit perroquet.
	4. . . . .
Resserrer la ligne. . . .	5. Pavillon 13. à la vergue d'artimon.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. . .	L'Escad. $\frac{C}{v}$ en arriere $\frac{C}{s}$.
Pavillon 18. à la vergue d'artimon. . .	Ordre de bataille de l'autre bord.
2. Pavillon 4. à la vergue d'artimon. . . .	Panne.
3.	
4.	
5. Pavillon 3. au perroquet d'artimon. . .	Faire servir.
Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . .	Resserrer la ligne.

228 *L'Armée etant en ordre de marche sur trois colonnes* ($\frac{A}{v}$ $\frac{C}{m}$ $\frac{V}{s}$), *la mettre en ordre de bataille de l'autre bord, en faisant passer en avant la colonne de sous le vent* ($\frac{V}{v}$ $\frac{A}{m}$ $\frac{C}{s}$).

E. 160
F. 117.

L'ARMÉE étant en ordre de marche sur trois colonnes, le corps de bataille au vent, & l'avant-garde sous le vent, le Général préviendra l'armée qu'il veut la faire passer à l'ordre

de bataille de l'autre bord, l'avant-garde au vent, en faisant les signaux de la disposition des Escadres, & de l'ordre de bataille de l'autre bord (1). Le Général fera signal de panne au corps de bataille ($\frac{A}{v}$), & à l'arriere-garde ($\frac{C}{m}$); & celui de forcer de voiles (2) à l'avant-garde ($\frac{V}{r}$) qui doit passer à la tête de la ligne & au vent des colonnes. Celle-ci virera par la contre-marche quand elle pourra exécuter cette manœuvre (3) : alors si l'ordre & les distances ont été bien observées, le Vaisseau du centre de la colonne ($\frac{V}{r}$) qui doit passer au vent, & le Vaisseau du centre de la colonne ($\frac{C}{m}$) immédiatement au vent, doivent être dans la même perpendiculaire du vent. Le Général fera signal de servir (4) pour les deux Escadres en panne, aussi-tôt que le dernier Vaisseau de l'avant-garde passera au vent de son premier Vaisseau, & toutes deux vireront successivement par la contre-marche, sans qu'il soit nécessaire de faire d'autre signal. Le Général fera seulement celui de resserrer la ligne (5), mouvement qui doit suivre toutes les évolutions, & qui rétablissant l'ordre, dispose les Escadres à de nouveaux mouvements.

(1) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.

Pavillon bleu au perroquet d'artimon.

Pavillon 18. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon 5. au petit perroquet.

Pavillon 4 à la vergue d'artimon.

(3) . . . .

(4) Pavillon 4 à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 15. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.		*CONTRE-AMIRAL.*	
L'Escad. $\frac{V}{r}$ en avant $\frac{V}{v}$.	1. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet. . . .	1. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. . . .	L'Escad. $\frac{C}{m}$ en arriere $\frac{C}{r}$.
Ordre de bataille de l'autre bord.	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Pavillon 18. à la vergue d'artimon. . .	Ordre de bataille de l'autre bord.
Forcer de voile en continuant la route. . .	2. Pavillon 5. au petit perroquet.	2. Pavillon 4 à la vergue d'artimon. . . .	Panne.
Virer par la contremarche.	3. Pavillon 7. au petit perroquet.	3.	
	4.	4. Pavillon 3. à la vergue d'artimon. . .	Faire servir.
Resserrer la ligne. . . .	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . .	Resserrer la ligne.

CHAPITRE XII.

DE L'ORDRE DE RETRAITE ET DE SES MOUVEMENTS.

229. *Mettre l'Armée en ordre de Retraite.*

F. 101. 102. F. 118. 119. 120.

L'ARMÉE étant en ordre de bataille, ou sans ordre après le combat, & le Général voulant la faire passer à l'ordre de Retraite, lui fera le signal général de mouvement (1); & lorsqu'il aura été répété, il fera celui de l'ordre de retraite (2). Aussi-tôt le premier Vaisseau de la tête de la ligne qu'on suppose formée, arrivera de 4 rumbs, & sera suivi de la moitié de la ligne en avant du Général, qui parvenu par ce mouvement au sommet de l'angle, donnera la route. Les Commandants d'Escadres observeront tous ses mouvements. Les Vaisseaux des ailes auront une très-grande attention à se tenir exactement dans la ligne du plus près sur laquelle ils doivent être rangés, quelque route que fasse le Général, & de se conserver avec le Vaisseau respectif de l'autre aile, dans la perpendiculaire du vent. Ils mesureront leur voilure sur la marche du Vaisseau qui est à l'extrémité de leur aile, & celui-ci sur la marche du Général, dont il convient plutôt qu'il se laisse approcher que de s'en éloigner en faisant trop de voiles, pour que l'armée reste réunie, & que les Vaisseaux dispersés ou désemparés, puissent suivre & se rallier. Les Vaisseaux des ailes observeront donc de ne se point étendre (3), afin que le Général puisse aussi faire plus facilement repasser l'armée à l'ordre de marche, ou à celui de bataille.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 21. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 11. à la vergue d'artimon.

La principale utilité de l'ordre de retraite étant de rassembler sous le vent du Général les Vaisseaux de l'armée, tous les Bâtiments de la suite auront attention à se placer le

plus promptement qu'ils le pourront, à une petite portée de canon entre les deux ailes ſous le vent ; & parvenus à cette diſtance, ils feront la voile néceſſaire pour la conſerver, ſe tenant ſur des lignes paralleles aux ailes de l'armée.

Obſervation ſur les ſignaux dans l'ordre de Retraite.

Dans les ſignaux de l'ordre de retraite, le mât d'artimon ſera réſervé pour la ſeconde aile, ou l'aile du Contre-Amiral ou de l'arriere-garde, de même que le mât de miſaine pour la premiere aile, ou l'aile de l'avant-garde ou du Vice-Amiral : les ſignaux de forcer de voiles, d'en diminuer, de ſe reſſerrer, de s'étendre, &c, feront donc faits pour les ailes reſpectives à l'un de ces deux mâts, & à la vergue d'artimon pour toute l'armée.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général. . .	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de retraite. . . .	2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon. . . .	Ordre de retraite.
Reſſerrer les ailes. . . .	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	3. Pavillon 15. à la vergue d'artimon. . . .	Reſſerrer les ailes.

230. *Mettre l'Armée en ordre de Retraite, quand le vent change & vient de l'avant.*

B. 103. F. 121. 122.

LE GÉNÉRAL voulant faire paſſer l'armée de l'ordre de bataille à celui de retraite, le vent venant de l'avant, les ſignaux de mouvement (1) & de retraite (2) étant faits, le Général fera toujours connoître par quelle aile il veut que l'évolution commence en mettant au mât reſpectif le pavillon de diſtinction de l'Eſcadre qui la doit commencer (3). L'armée ayant couru en échiquier au plus près pour gagner les eaux de l'aile qui ſe met la premiere en ordre, ſi le Général juge à propos de faire courir l'autre partie de l'armée, depuis le centre ſur l'aire de vent parallele à celui de la premiere aile, il en fera le ſignal (4) au mât convenable.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 21. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon mi parti blanc & bleu au petit perroquet, *ou* Pavillon blanc au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon de diſtinction de l'aile, *ou* Pavillon 11 au mât reſpectif.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général. .	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de retraite. . . .	2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	Ordre de retraite.
L'avant-garde commençant le mouvement. .	3. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	3. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. . . .	L'arriere-garde commençant le mouvement.
Faire arriver l'avant-garde parallélement.	4. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet. Pavillon 11. au petit perroquet.	4. Pavillon bleu au perroquet d'artimon. . . . . Pavillon 11. au perroquet d'artimon. . . .	Faire arriver l'arriere-garde parallélement.

231. *Mettre l'Armée en ordre de Retraite quand le vent change & vient de l'arriere.*

F. 103. F. 123. Le Général voulant mettre ſon armée en ordre de retraite, & le vent étant venu de l'arriere de quatre rumbs au plus, les ſignaux de mouvement (1) & de retraite (2) ayant été faits, le Vaiſſeau de la tête de l'avant-garde courra dans l'aire de vent ſur lequel la premiere aile, dont il eſt, doit être rangée. Le Vaiſſeau du centre étant parvenu dans ſes eaux, & le Général voulant alors faire vent arriere, & établir l'ordre réguliérement, le ſignal en ſera fait par celui de l'aire de vent (3) ſur lequel l'armée doit courir. Cependant il fera, s'il eſt néceſſaire, ſignal à la ſeconde aile de forcer de voile, ce qu'elle fera ſucceſſivement à commencer par le premier Vaiſſeau de l'extrémité de l'aile, afin de prendre & de conſerver les diſtances.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

2. Pavillon 21 à la vergue d'artimon.

(3) Signal d'aire de vent. Art. 89

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertiſſement général. .	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertiſſement général.
Ordre de retraite. . . .	2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	Ordre de retraite.
Arriver vent arriere. . .	3. Signal d'aire de vent, art. 89.	3. Signal d'aire de vent, art. 89.	Arriver vent arriere.

232. *Rétablir l'ordre de retraite quand le vent change.*

E 104. P. 124. 125. LE CHANGEMENT du vent ne doit rompre l'ordre de retraite que quand il est considérable, parce que les Vaisseaux des extrémités des ailes doivent toujours observer de se tenir, relativement au centre, dans les lignes qui établissent l'ordre. Mais cet ordre étant rompu, le Général fera signal de le rétablir, en faisant précisément celui de mouvement général à exécuter (1); & s'il a déja le pavillon d'ordre de retraite, il le fera amener pour le hisser une seconde fois (2); & les Vaisseaux de l'armée manœuvreront en conséquence.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

(2) Pavillon 21. à la vergue d'artimon.

Si le vent change considérablement, soit qu'il vienne du dedans de l'angle, soit qu'il n'en vienne pas, le Général voulant conserver l'ordre de retraite, & l'établir sur le changement de vent, fera le signal d'un mouvement à exécuter (1) & celui d'ordre de retraite (2). Et après que ces signaux auront été répétés, il fera celui de tenir le vent (3) à l'aile par laquelle il veut que le mouvement commence; aussi-tôt le premier Vaisseau de ladite aile tiendra le vent en dehors de l'angle de retraite, si le vent vient du dehors de l'angle; & en dedans, si le vent vient du dedans; & tous les Vaisseaux de l'armée mettront le cap dans la ligne sur laquelle leur aile est rangée pour courir dans les eaux l'un de l'autre, & rétablir l'angle de retraite. Le Général (*A*) parvenu dans les eaux de l'aile qui vient de se former, lui fera signal d'arriver de quatre rumbs sur la ligne du plus près sous le vent (4); enfin quand le Général sera parvenu au sommet de l'angle de retraite, il fera les signaux de route.

(3) Pavillon 10. au petit perroquet, ou au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 11 au petit perroquet, ou au perroquet d'artimon.

Flamme particuliere du premier Vaisseau de l'aile.

VICE-AMIRAL.		CONTRE-AMIRAL.	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Ordre de retraite.	2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	2. Pavillon 21. à la vergue d'artimon.	Ordre de retraite.
L'avant-garde commençant le mouvement.	3. Pavillon 10. au petit perroquet.	3. Pavillon 10. au perroquet d'artimon.	L'arriere-garde commençant le mouvement.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
L'avant-garde se rangeant sur la ligne de retraite.	4 Pavillon 11. au petit perroquet. Flamme particuliere du premier Vaisseau de l'aile.	4. Pavillon 11. au perroquet d'artimon. . . . Flamme particuliere du premier Vaisseau de l'aile.	L'arriere-garde se rangeant sur la ligne de retraite.

233. *Changer l'ordre de retraite en ordre de bataille.*

E. 105. F. 116. Le Général voulant faire passer l'armée de l'ordre de retraite à celui de bataille, fera le signal de mouvement général & celui d'ordre de bataille (1); & pour faire connoître à l'armée sur quel bord il veut se mettre en bataille, il mettra au mât d'avant le pavillon de distinction (2) de l'Escadre qui doit faire l'avant-garde; aussi-tôt le premier Vaisseau de cette aile tiendra le vent, & toute l'aile, le Vaisseau du centre compris, mettra le cap dans la ligne sur laquelle elle est rangée; l'autre aile courra tout ensemble en échiquier (3) sur les paralleles de l'aile de l'avant-garde pour se rendre en même temps & venir ensemble au lof (4) dans les eaux de la ligne qui se forme. Le Général fera signal de resserrer la ligne (5), & tous les bâtiments de la suite de l'armée se rangeront à leur poste.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet. ou Pavillon bleu au petit perroquet.

(3) Pavillon 12. au perroquet d'artimon.

(4) Pavillon 10 à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 15 à la vergue d'artimon.

	VICE-AMIRAL.	*CONTRE-AMIRAL.*	
Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	1. Pavillon 1. au grand perroquet. . . . . Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Avertissement général.
Ordre de bataille. . .	2. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.	2. Pavillon bleu au petit perroquet.	Ordre de bataille.
Echiquier sous le vent.	3. Pavillon 12 au perroquet d'artimon.	3. Pavillon 12 au perroquet d'artimon.	Echiquier sous le vent.
Tenir le vent. . . .	4. Pavillon 10 à la vergue d'artimon.	4. Pavillon 10. à la vergue d'artimon.	Tenir le vent.
Resserrer la ligne. . . .	5. Pavillon 15 à la vergue, d'artimon.	5. Pavillon 15. à la vergue d'artimon.	Resserrer la ligne.

234. *Changer l'ordre de retraite en ordre de marche sur trois colonnes.*

E. 106.
F. 127.

L'ARMÉE étant en ordre de retraite, & le Général voulant la mettre en ordre de marche sur trois colonnes, la préviendra de cette évolution par le signal d'avertissement de mouvement, & par celui d'ordre de marche sur trois colonnes (1). Il se servira ensuite du pavillon de distinction du Vice-Amiral ou du Contre-Amiral (2) pour faire connoître laquelle des deux Escadres doit faire l'avant-garde, l'autre faisant alors l'arriere-garde. Et ces signaux répétés, il fera signal à l'armée d'arriver sur la perpendiculaire du vent (3), afin de la mieux rassembler. A ce signal les Vaisseaux de l'extrémité des ailes s'étant relevés dans la perpendiculaire du vent, mettront en panne présentant le cap à l'aire de vent sur lequel l'armée doit courir, & tous les Vaisseaux de chaque aile de l'armée courant vent arriere, viendront se mettre successivement en panne sur la même perpendiculaire déterminée par les extrémités. Tous les Vaisseaux y étant parvenus, le Général fera servir (4): & après que les Vaisseaux auront assez couru dans la perpendiculaire pour avoir pris un peu d'erre, il remettra le pavillon d'ordre de marche (5) du même bord. Aussi-tôt le chef de file de chacun des trois corps viendra au lof, suivi de ceux qui doivent former la même colonne, & qui tiendront le vent quand ils seront parvenus dans les eaux de leur tête. La colonne du vent observera dans cette évolution de forcer de voile, celle du milieu conservera une voilure convenable, & celle de sous le vent fera le moins de voile qu'il sera possible, afin que les chefs de file puissent se mettre promptement par le travers l'un de l'autre (6).

L'armée étant en panne ou courant sur la perpendiculaire du vent, si le Général, suivant les circonstances, veut éviter, en établissant l'ordre de marche, que l'avant-garde soit sous le vent, ou de renverser l'ordre de la tête & de la queue des

(1) Pavillon 1. au grand perroquet.

Pavillon 17. à la vergue d'artimon.

(2) Pavillon mi-parti blanc & bleu, au petit perroquet.

Pavillon bleu au petit perroquet.

(3) Pavillon 19. à la vergue d'artimon.

(4) Pavillon 3. à la vergue d'artimon.

(5) Pavillon 1. 17. ou 18. à la vergue d'artimon

(6) . . . .

colonnes ; alors il mettra le pavillon d'ordre de marche de l'autre bord (5), & aussi-tôt le chef de file de chaque colonne donnera vent devant, & sera suivi de sa colonne qui virera dans ses eaux par la contre-marche.

(5) Pavillon 17, ou 18. à la vergue d'artimon.

VICE-AMIRAL.

Avertissement général.	1. Pavillon 1. au grand perroquet.
Ordre de marche sur trois colonnes. . . .	Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
Le Vice-Amiral devant faire la colonne du vent.	2. Pavillon mi-parti blanc & bleu au petit perroquet.
Arriver sur la perpendiculaire.	3. Pavillon 19. à la vergue d'artimon.
Faire servir dans la perpendiculaire. . . .	4. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.
Ordre de marche de même bord. . . .	5. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.
	ou
Ordre de marche de l'autre bord. . . .	Pavillon 18. à la vergue d'artimon.
Forcer de voile, si l'Escadre *V* fait la colonne du vent. . . .	6. Pavillon 5. au petit perroquet.
	ou
Faire très-petites voiles si l'Escadre *V* doit être sous-le-vent. . . .	Pavillon 6. au petit perroquet.

CONTRE-AMIRAL.

1. Pavillon 1. au grand perroquet.	Avertissement général.
Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche sur trois colonnes.
2. Pavillon bleu au petit perroquet.	Le Contre-Amiral devant faire la colonne du vent.
3. Pavillon 19. à la vergue d'artimon.	Arriver sur la perpendiculaire.
4. Pavillon 3. à la vergue d'artimon.	Faire servir dans la perpendiculaire.
5. Pavillon 17. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche de même bord.
ou	
Pavillon 18. à la vergue d'artimon.	Ordre de marche de l'autre bord.
6. Pavillon 6. au perroquet d'artimon. . . .	Faire très-petites voiles, si l'Escadre *C* doit être sous le vent.
ou	
Pavillon 5. au perroquet d'artimon.	Forcer de voile, si l'Escadre *C* fait la colonne du vent.

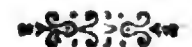


CHAPITRE XIII.

DE QUELQUES ÉVOLUTIONS ET MANOEUVRES PARTICULIERES.

235. *Ordre d'une Armée qui croiſe en gardant un Parage.*

L'ORDRE le plus convenable à une armée qui eſt en croiſiere, ou qui garde un parage, eſt celui de marche ſur trois ou ſur ſix colonnes. Le Général, pour déterminer ſes routes, ſe propoſera le centre du parage comme un point fixe, d'où il étendra plus ou moins ſes bordées, pour découvrir & garder plus ou moins de mer, ſoit qu'il attende quelque flotte qu'il doive protéger, ſoit qu'il attende l'ennemi qu'il veut combatre, ou qu'il veuille avoir connoiſſance de ſes mouvements pour l'éviter. Dans tous ces cas, il eſt à propos que les trois différents corps de l'armée en ordre de marche ſoient rangés dans leur ordre naturel, afin que ſi l'ennemi paroît, ils puiſſent ſe mettre plus promptement en bataille. Quel que ſoit cependant l'objet qui oblige à croiſer dans un parage déterminé, le Général doit avoir au vent & ſous le vent des Frégates de découverte qui ſe conſervant à vûe l'une de l'autre, & occupant beaucoup de terrein, tranſmettront par les ſignaux, & en ſe repliant vers l'armée, les connoiſſances qu'il ſera important de faire paſſer au Général.



236. *Partager l'Armée en deux corps, ou mettre l'Armée ſur deux colonnes; & repréſentation d'un Combat.*

Le Général ſe propoſant de mettre ſon armée ſur deux colonnes, ſoit pour la marche & continuer ſa route, ſoit pour la faire croiſer ainſi partagée en gardant un paſſage, ſoit enfin dans la vûe de l'exercer en feignant un combat; & pour l'accoutumer à manœuvrer dans cette importante circonſtance, il la préviendra premièrement par les ſignaux de mouvement & d'ordre de marche (1). Quel que ſoit l'objet du Général en mettant l'armée ſur deux colonnes, ſi les Vaiſſeaux qui doivent former chacune d'elles, n'ont pas été précédemment nommés, une des colonnes comprendra les Vaiſſeaux depuis la tête juſqu'au centre, l'autre colonne ſera formée des Vaiſſeaux depuis le centre juſqu'à la queue. Et le Général, qui dans le mouvement paſſera au centre ou à la tête d'une des deux colonnes, fera en même temps connoître par les ſignaux ordinaires de manœuvres s'il veut que la colonne qu'il commande ſoit au vent ou ſous le vent. Ainſi ſuppoſant que les Eſcadres ſont rangées dans leur ordre naturel; ſi la colonne qui comprendra celle du Vice-Amiral doit reſter au vent, alors le Général fera à l'armée ſignal de panne (2); cependant il fera à la colonne du centre ſignal d'exécution particuliere qu'il accompagnera du ſignal de ſe partager en deux (3). Auſſi-tôt la partie de l'avant donnera tout enſemble vent devant pour gagner les eaux de la colonne du vent & y revirer; & celle de l'arriere arrivera d'elle-même de deux rumbs pour faire l'avant-garde de la colonne de ſous le vent. Les Généraux de ces deux parties en pourront faire les ſignaux particuliers.

(1) Pavillon 1. au grand perroquet. Pavillon 18. à pouppe.

(2) Pavillon 4. à la vergue d'artimon.

(3) Pavillon 2. au grand perroquet. Pavillon 18. à pouppe.

Si le Général veut au contraire que la premiere moitié de l'armée faſſe la colonne de ſous le vent, il formera premièrement l'ordre de bataille (*E.* 87. *S.* 209. *F.* 99), & il fera enſuite ſignal de partager l'armée en deux, & en même

temps à la partie de l'avant signal d'arriver (4), ce qu'elle fera d'un rumb à très-petites voiles, tandis que celle de l'arriere en forcera (5) pour la doubler.

Naumachie, ou représentation d'un combat.

Les deux armées étant en présence commenceront le simulacre de combat, lorsque le Général en fera les signaux, qui seront ceux de préparation de combat & les autres destinés pour cette occasion. On ne doit point négliger de dire ici qu'une des manœuvres principales, dans la représentation d'un combat, est pour l'armée du vent de s'exercer à arriver en dépendant sur une même ligne droite parallele à l'ennemi & sans se rompre, présentant toujours l'épaule & la plus grande partie du flanc si l'ennemi ne fuit pas; car s'il attend en bon ordre, & que l'armée du vent présente trop l'avant, elle peut essuyer plusieurs bordées consécutives, sans pouvoir y répondre, & être non-seulement désemparée, mais souffrir une grande perte sans qu'elle ait presque combattu. Elle ne doit donc présenter l'avant qu'à l'armée qui plie & qui fuit. De même l'armée de sous le vent ou une de ses Escadres ayant à virer tout ensemble en échiquier ou par la contre-marche pour s'élever, traverser, ou couper l'armée du vent, ne doit point tenter cette manœuvre sous le feu de l'armée du vent, ni lui présenter tout l'avant en l'approchant, si ce n'est pour peu de temps, & immédiatement après en avoir essuyé une bordée, mais la prolonger un peu en lui présentant l'épaule & la plus grande partie de son côté pour répondre à son feu.

Observation sur les signaux dans l'ordre sur deux colonnes.

Les deux armées observeront à l'égard des signaux, que dans le dessein que le Général pourra avoir de faire manœuvrer les deux colonnes, il fera les signaux au mât d'avant pour la colonne ou la ligne du vent, & au mât d'artimon pour celle de sous le vent. Mais dans la représentation du combat, où chaque ligne pourra être supposée partagée en trois corps, il se servira des signaux généraux, avec cette distinction que ceux qu'il fera avec son pavillon de pouppe s'adresseront à son corps d'armée, & que ceux qu'il fera ayant à pouppe le pavillon de nation de l'armée qu'il feint de-

(4) Pavillon 11 au petit perroquet.
Pavillon 18. à à pouppe.

(5) Pavillon 6. au petit perroquet.
Pavillon 5 au perroquet d'artimon.

combattre, feront pour celle-ci; & le Général qui la commande, fera enfuite chargé de leur exécution. Cependant fi le Général ne fait point à cette armée les fignaux particuliers de mouvement, mais feulement celui d'exécution particuliere, le Général ennemi fera averti qu'il pourra manœuvrer comme il le jugera à propos. Enfin l'armée fera prévenue que les fignaux que le Général fera après avoir fait celui de ceffer le combat, & avoir amené fon pavillon de pouppe, regarderont tous les Vaiffeaux de l'armée fans exception; le Général les fera enfuite rallier & paffer à l'ordre qui conviendra.

Il eft inutile, après l'application que l'on a faite des fignaux aux évolutions précédentes, d'entrer ici dans le détail des fignaux des deux colonnes.

237. *Ordre d'une Armée qui croife, & qui garde un paffage.*

* E. 407. F. 128.

LORSQUE le Général fera obligé de partager fon armée en deux pour garder un paffage, il aura précédemment appellé les Officiers Généraux & les Capitaines Commandants pour tenir confeil de guerre, & pour leur donner toutes les inftructions que cette circonftance exige. L'armée partagée s'obfervera de maniere qu'elle puiffe fe réunir & fe mettre en ligne le plus promptement qu'il fe pourra; & pour cela les deux parties de l'armée ne fe perdront point de vûe, afin que l'ennemi qui pourroit fe préfenter en force ne puiffe pas attaquer une partie dépourvue du fecours de l'autre. Pour prévenir toute furprife le Général aura au moins trois croifeurs qui courront bord fur bord du côté d'où l'on attend l'ennemi; ils fe tiendront éloignés de deux lieues ou à peu-près l'un de l'autre, & le dernier à même diftance de l'armée, enforte qu'ils occuperont au moins fix lieues de mer vers l'ennemi. Ces croifeurs fe replieront, les plus avancés fur les feconds s'il eft néceffaire, & ils feront paffer les avis au Général par les fignaux ou par eux-mêmes, fuivant la conféquence de l'objet.

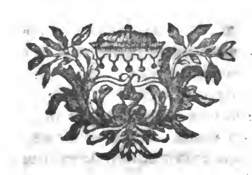
Les

Les deux parties de l'armée obſerveront encore, autant qu'il ſe pourra, de ne point approcher aſſez de terre pour en être apperçues; elles manœuvreront cependant, de ſorte qu'il y ait toujours une partie au vent de l'ennemi qui paſſeroit; elles ſe ſerviront dans leurs mouvements des ſignaux généraux; elles navigueront encore de maniere à ſe rencontrer tous les jours en un point déterminé; & lorſqu'elles ſe ſépareront, il reſtera entr'elles quelques Frégates pour la communication des ordres, des avis, & des ſignaux de jour ou de nuit. C'eſt dans ce dernier cas que les ſignaux particuliers & les mots de reconnoiſſance doivent être très-ſecrets & changer dans un ordre qui ne ſoit connu que du Capitaine. Il eſt inutile d'avertir que dans cette ſorte de croiſiere les Vaiſſeaux doivent toujours être préparés au combat.

238. *Ordre d'une Armée qui force un Paſſage.*

E. 108. F. 123. 130. LE GÉNÉRAL ne prendra point la réſolution de forcer un paſſage ſans s'être préparé au combat, & ſans avoir prévenu ſes Capitaines de la manœuvre qu'il prévoit qu'il aura à exécuter, ſi l'ennemi eſt de l'autre côté du paſſage ou s'il n'y eſt pas; & de la maniere dont il veut tenter de forcer ce paſſage, ſoit en rangeant l'armée ſur les côtés d'un angle obtus, dont il fera le ſommet, faiſant pénétrer les ailes les premieres, ce qui répond à l'ordre de retraite; ſoit en renverſant cet angle, & marchant le premier ſuivi de ſes deux ailes, ce qui répond au troiſieme ordre de marche. Dans l'un & l'autre cas, les Bâtiments de charge & de convoi, les Brûlots, les Galiotes & les Frégates ſeront entre les deux ailes, à l'exception des Chaſſeurs qui ſeront en avant. Le Général ſe ſervira des ſignaux d'un des deux angles obtus, (*S.* 136, 229) pour déſigner l'ordre ſur lequel l'armée doit être rangée. Les ſignaux de forcer ou de diminuer de voile qui regarderont les ailes, ſeront faits au petit perroquet ou au perroquet d'artimon ſous le pavillon de diſtinction du Général qui y commandera. Les

signaux de la vergue d'artimon regarderont toute l'armée. Les Commandants d'Escadre & les Chefs de Division, de même que le premier Vaisseau de l'extrémité de chaque aile, seront extrêmement attentifs à l'ordre & aux signaux. De quelque maniere que la manœuvre s'exécute en forçant le passage, les Vaisseaux qui y pénétreront les premiers feront un peu moins de voile que ceux qui les suivent, sur-tout si l'ennemi attend l'armée de l'autre côté du détroit pour la combattre, ou s'il a des ports dans le passage, d'où il puisse faire sortir des Vaisseaux pour couper ceux de la queue ou de l'arriere de l'armée. Mais hors ces deux cas, où le parage n'est pas libre, toute l'armée peut forcer de voile, & elle en diminuera pour se rallier lorsque le passage sera forcé. L'armée observera encore, qu'au signal que le Général pourra lui faire de se resserrer, les extrémités des ailes se replieront un peu en dedans de l'angle en se rapprochant. Mais lorsque le passage sera forcé, l'armée doit d'elle-même rétablir l'ordre, les Vaisseaux des extrémités reprenant leurs distances.



CHAPITRE XIV.

DES SIGNAUX DE NUIT.

SECTION I.

Avertiſſements & Signaux ſous voile & à l'ancre.

239. *Avertiſſements ſur les Signaux de nuit.*

Attentions ſur les Signaux.

QUELQUE attention que les Capitaines portent à leur manœuvre ; & à conſerver l'ordre, ils doivent la redoubler pendant la nuit, pour bien obſerver les Signaux, & afin que l'armée ſe trouvant réunie au jour ; ait moins de peine & perde moins de temps à ſe mettre en ligne, ſi l'on apperçoit l'ennemi.

Les ſignaux de brume (*Chap* 15.) peuvent ſervir la nuit dans les évolutions ou dans les circonſtances qui ſont les mêmes que celles où l'on a fait uſage d'autres ſignaux. Mais en général on n'emploie la nuit que les fuſées & les fanaux avec quelques coups de canon pour faire obſerver & diſtinguer les ſignaux. Cependant le Général comptant ſur l'attention des Capitaines, ſe diſpenſera quelquefois de faire des ſignaux qui pourroient être entendus ou apperçus de loin; pluſieurs raiſons peuvent l'y déterminer.

Choix des ſignaux, & diſtinction par les ſignaux.

Pour laiſſer au Général le choix des ſignaux, on a combiné ceux dont on a fait uſage, de maniere que le nombre des fanaux eſt dans chaque ſignal égal au nombre des fuſées qu'on pourroit y ſubſtituer, obſervant que,

Fanaux & fuſées; leur rapports.

Les *fanaux* placés aux *haubans du perroquet d'artimon*, répondent aux *fuſées en ſerpentaux.*

Les *fanaux* placés aux *baubans du grand mât de bune*, répondent aux *fusées en étoiles*.

Les *fanaux* placés aux *baubans du petit mât de bune*, répondent aux *fusées en pluie*.

On a en même temps affecté l'usage d'un mât pour les fanaux; & celui d'une espece différente de fusée à chaque Officier Général pour certains cas seulement, où il est plus essentiel de faire connoître l'Escadre qui manœuvre, ou qui fait des signaux. Ainsi,

Les *fusées en étoiles* seules, & les *feux* aux seuls *baubans du grand mât de bune*, regardent *l'Escadre du Général*.

Les fusées en pluie seules, & les *feux* aux seuls *baubans du petit mât de bune*, regardent *l'Escadre du Vice Amiral de l'armée*.

Les *fusées en serpentaux* seules, & les *feux* aux seuls *baubans du perroquet d'artimon*, regardent *l'Escadre du Contre-Amiral de l'armée*.

Cependant les fanaux combinés en quelque nombre que ce soit, ou l'envoi d'un nombre respectif de fusées de différentes garnitures, regarderont également une, deux Escadres, ou toute l'armée.

Les Officiers de quart sont avertis de porter une grande attention à l'observation des signaux, & à ne point juger de leur expression sans consulter la table des signaux.

240. *Distinction & distance dans la position des Fanaux, dans l'envoi des Fusées, & dans les coups de canon de signaux.*

Pour rendre la connoissance des signaux plus distincte, & éviter, autant qu'il se pourra, leur confusion, les Officiers de quart chargés de leur exécution feront les attentions suivantes.

Fanaux. Les fanaux mis aux mâts seront toujours placés les uns au-dessus des autres à la distance d'une brasse, pour qu'on

puiſſe en diſtinguer aiſément le nombre ; ils ſeront encore placés, le plus haut qu'il ſe pourra, ſuivant leur nombre, afin que s'il n'y en a qu'un ou deux, ils ne puiſſent être pris pour des feux à pouppe, au bâton d'enſeigne ou ſur le beaupré.

Le Général éteindra même, s'il eſt néceſſaire, ſes feux de hune dans les cas où on pourroit les confondre avec ceux des haubans.

Les voiles qui pourroient cacher les fanaux aux répétiteurs ſeront amenées ſuivant la conſéquence du ſignal.

Fuſées. A l'égard des fuſées, on enverra ſucceſſivement & le plus promptement qu'il ſe pourra, celles d'une même garniture, obſervant de les tirer toujours dans l'ordre où elles ſont portées dans la table des ſignaux.

On s'aſſurera de leur direction au moyen d'un chevalet ou montant, auquel on appliquera une tringle mobile, afin d'éviter la rencontre des voiles. Les fuſées ſeront tirées ſous le vent.

Pour obvier aux mépriſes, les cartouches des fuſées ſeront marquées de la garniture de leur pot, de même que les caiſſes où elles ſeront rangées, chaque caiſſe n'en contenant que d'une ſeule eſpece.

Fanaux & fuſées ; on les emploiera quelquefois enſemble. L'éclat des fuſées étant trop paſſager, & les fanaux offrant l'uſage de feux permanents, on pourra, ſuivant les circonſtances, exprimer le même ordre par ces deux moyens réunis.

Canon. Le canon ſera tiré avec plus ou moins de précipitation dans la ſuite des coups ; & cette différence de temps jointe à la combinaiſon du nombre, diverſifiera beaucoup celui des ſignaux que l'on peut faire avec un aſſez petit nombre de coups.

On mettra un intervalle de 4 à 5 ſecondes entre les coups tirés coup ſur coup.

Douze à quinze ſecondes entre les coups tirés lentement.

Trente ſecondes entre ceux qui doivent être diſtingués par une diſtance plus ſenſible.

On conſultera la table des ſignaux de canon pour l'intelligence de ces expreſſions ; & il ſera bon d'exercer les Canon-

niers à brûler des fusées d'amorce, pour les accoutumer à la précision & à l'exactitude que demandent les signaux de canon.

241. *Répétition des Signaux.*

Les Signaux de nuit se répéteront & seront transmis, comme il a été dit des signaux de jour (art. 8); & les signaux répétés seront de même genre que ceux du Général; c'est-à-dire, que le Général ayant fait des signaux de fanaux, ils seront répétés avec des fanaux, de même avec des fusées, s'il en a employé.

Les signaux ne seront répétés que deux ou trois minutes après l'exécution du Vaisseau qui les aura faits pour les transmettre.

Les répétiteurs tiendront toujours paré tout ce qui peut être la matiere des signaux de nuit, qui demandent dans leur exécution encore plus d'exactitude que les signaux de jour.

242. *Feux de distinction.*

Le Général portera quatre feux, savoir, trois à pouppe, & un à la grande hune pour la commodité de la navigation (1). (1) Signal 216. Feux.

Le Commandant de l'avant-garde & celui de l'arrieregarde porteront chacun trois feux à pouppe (2). (2) Signal 217. Feux.

Le Vice-Amiral & le Contre-Amiral de chacun des trois corps de l'armée pourront porter deux feux à pouppe pour les distinguer (3). (3) Signal 218. Feux.

Et tous les autres Vaisseaux de l'armée, tant de guerre que de suite, n'en pourront porter qu'un seul (4). (4) Signal 219. Feux.

243. *Faire observer le Signal.*

Le Général tirera un coup de canon pour faire observer le signal (1). Et si l'on ne l'observe point encore, ou si l'exécution de l'ordre est pressée, il en tirera deux coup sur coup (2). (1) Signal 1. Canon. (2) Signal 2. C.

L'armée eſt avertie que lorſque le Général déterminé par quelque circonſtance, ne voudra pas employer les coups multipliés de canon qui accompagnent quelques ſignaux, il ne fera quelquefois uſage que des deux précédents; le premier pour avertiſſement; & le ſecond pour exécution de mouvement; & ils ne ſeront point répétés.

244. *Approuver : Refuſer.*

UN SIGNAL s'étant adreſſé au Général, il ſera connoître par un ſignal d'approbation (1) ou de refus (2) ce qu'il ordonne ſur l'exécution de l'objet du ſignal.

(1) Signal 56. F.
(2) Signal 55 F.

245. *Annuller un Signal.*

LE SIGNAL d'annuller (1) détruira abſolument l'ordre ou le mouvement exprimé par le ſignal qui aura précédé immédiatement, enſorte que ce premier ſignal reſtera ſans aucune exécution.

(1) Signal 21 F. Signal 38. C.

246. *Faire connoître que le Signal eſt parvenu juſqu'aux extrémités de la ligne.*

LA RÉUNION de l'armée étant une ſuite de la conſervation de l'ordre, de l'obſervation des ſignaux & de l'exécution exacte des mouvements. Le premier & le dernier Vaiſſeau de l'armée, lorſqu'elle ſera en ligne, ou des colonnes, lorſqu'elle ſera en ordre de marche, feront toujours connoître au Général que le ſignal leur eſt parvenu (1, 2), & qu'ils ont exécuté le mouvement que le ſignal du Général exprime.

Les Vaiſſeaux de l'armée, autres que ceux des extrémités de la ligne ou des colonnes auxquels il aura été fait un ſignal, pourront y répondre par la répétition du ſignal, ou par un ſignal d'exécution particuliere qui ſera propre à leur Eſcadre (3), ſans joindre le feu du canon à ce dernier.

(1) Signal 2, 7, 12, F. Signal 1, C.
(2) Signal 3, 8, 13. F. Signal 3 C.
(3) Signal 1, 6, 11, F.

247. *Connoître l'étendue de l'Armée.*

QUOIQUE le Général ait toujours un moyen de connoître l'étendue de la ligne ou des colonnes par la répétition des ſignaux, & par celui de ſignal apperçu fait par les extrémités; s'il n'a point d'autre objet préſent que de ſavoir ſi l'armée eſt raſſemblée ou trop étendue, il pourra en faire un ſignal particulier (1), qui ne ſera répété que par les ſeuls Commandants d'Eſcadre; & les Vaiſſeaux des extrémités faiſant à la vûe de ce ſignal celui de ſignal apperçu qui leur eſt propre, il ſera cenſé que ceux qui ne répondront point ſeront trop écartés.

(1) Signal 116. Feux.

248. *Avertiſſement général de mouvement.*

POUR que l'armée ait le temps de ſe diſpoſer à un mouvement, le Général la préviendra toujours par un ſignal d'avertiſſement (1), qui précédera d'une demi-horloge le ſignal de mouvement.

Il n'y aura qu'un ſeul ſignal général d'avertiſſement; mais comme il ſera quelquefois accompagné de coups de canon, il ſera alors différentié, ſuivant ſon objet, par le nombre & la maniere de tirer les coups. L'on obſervera donc que ſi l'on joint du canon aux ſignaux d'exécution de mouvement indiqués par des fanaux ou par des fuſées, on tirera le même nombre de coups, & de la même maniere que dans le ſignal d'avertiſſement fait pour ce mouvement. Ainſi les ſignaux ſe confirmeront réciproquement, le ſignal d'avertiſſement de canon, faiſant connoître d'avance l'eſpéce de mouvement à exécuter enſuite.

Quoique l'on diſe qu'il n'y aura qu'un ſeul ſignal général d'avertiſſement, cependant celui (2) de faire allumer un feu à tous les Vaiſſeaux de l'armée, ſervira quelquefois d'avertiſſement.

(1) Signal 91. F. Ce ſignal pourra être accompagné d'un ou de pluſieurs coups de canon.

(2) Signal 25. 110. F.

249.

249. *Avertiſſement d'Exècution particuliere.*

LE GÉNÉRAL ayant fait le ſignal d'Exécution particuliere pour toute l'armée (1), les Commandants d'Eſcadre feront prévenus qu'ils ſont chargés chacun en particulier de faire les ſignaux pour l'exécution du mouvement dont le ſignal doit ſuivre.

(1) Signal 122. Feux.

Et ſi le Général juge à propos qu'une ſeule Eſcadre exécute un mouvement, il en fera le ſignal particulier (2), & le Commandant de l'Eſcadre avertie, ſera chargé perſonnellement des ſignaux qui concernent ce mouvement auquel les autres Eſcadres n'auront point égard.

		(2)
SAVOIR	Eſcadre du Général.	Signal 4. F.
	Eſcadre du Vice-Amiral.	Signal 9. F.
	Eſcadre du Contre-Amiral.	Signal 14 F.

Enfin, ſi le Général veut que deux Eſcadres faſſent enſemble un mouvement auquel la troiſieme n'aura point de part, il le fera connoître par un autre ſignal, (3).

		(3)
SAVOIR	Exécution particuliere des Eſcadres du Général & du Vice Amiral.	Signal 27. F.
	Exécution particuliere des Eſcadres du Général & du Contre-Amiral.	Signal 32. F.
	Exécution particuliere des Eſcadres du Vice-Amiral & du Contre-Amiral.	Signal 72. F.

250. *Déſignation particuliere des Généraux.*

DANS LES CAS où le Général de l'armée voudra déſigner particulièrement un des Généraux, auquel il veut que l'ordre ou le mouvement ſe rapporte, il le fera connoître par un ſignal (1) affecté à ce ſeul uſage. Ainſi, par exemple, s'il vouloit que les Chaloupes armées s'aſſemblaſſent à bord d'un pavillon, il le déſigneroit par ce ſignal; il s'en ſerviroit de même s'il vouloit lui parler; ou faire manœuvrer ſon Eſcadre, en ſe ſervant enſuite du ſignal propre.

(1) Signal 5. 10. 15. F.

251. *Avertir de ne se point servir de canon dans les Signaux ordinaires.*

LE GÉNÉRAL ayant des raisons de ne point tirer de canon, fera connoître à l'armée par un signal particulier (1), qu'il en interdit l'usage pendant la nuit, à moins d'une nécessité absolue; cependant il pourra tirer autant de coups de fusil qu'il auroit tiré de coups de canon, les simples amorces pouvant n'être pas assez bien apperçues dans une armée qui occupe beaucoup de terrein.

(1) Signal 20. Feux.

Le même signal est un avertissement aux Capitaines de serrer la ligne ou les colonnes le plus qu'il sera possible.

252. *Avertir qu'on ne se serve point de fusées dans les Signaux.*

LES CIRCONSTANCES pouvant obliger le Général à faire les signaux de mouvement sans envoyer de fusées, parce que leur élévation & leur éclat pourroient faire découvrir la marche de l'armée, le Général fera alors les signaux avec les seuls fanaux. Et les signaux devant être répétés (*art.* 241) de la même maniere que le Général les a faits, les répétiteurs & autres Vaisseaux sont avertis de ne point employer de fusées dans leurs signaux, tant que le Général n'en aura point fait usage le premier.

253. *Avertir de se servir des Signaux de brume.*

LE GÉNÉRAL jugeant à propos de se servir des signaux de brume dans les mouvements qui en sont susceptibles, l'armée en sera prévenue par le signal général d'avertissement pour le temps de brume, ou par un autre signal particulier (1) si la transparence de l'air le permet encore. Et les Vaisseaux donneront toute leur attention à l'exécution des signaux, & des mouvements d'où dépendent la réunion de l'armée.

(1) Signal 16. Feux. Signal 12. Brume.

254. *Avertir l'Armée que l'on manœuvrera sans Signaux.*

LE GÉNÉRAL voulant faire ſes routes de nuit, & manœuvrer ſans ſignaux, en préviendra l'armée (1), pour qu'elle redouble ſon attention. Les Vaiſſeaux de la tête diminuant leur voilure d'un degré, la queue l'augmentera un peu; & ſi l'armée eſt en ordre de marche, les colonnes ſe rapprocheront inſenſiblement.

(1) Signal 81. Feux.

255. *Avertiſſement de Signal numéraire.*

L'AVERTISSEMENT de ſignal numéraire (1) que le Général fera, indiquera toujours que le ſignal qui ſera fait une demi-horloge après, exprimera le nombre ou le numero de l'article des ſignaux, dont le Général ordonne l'exécution, ou auquel il veut que l'on faſſe une particuliere attention.

Pour ſatisfaire à toutes les choſes qui ſont ſuſceptibles d'être indiquées par des nombres, on donnera aux fanaux des mâts, & aux fuſées correſpondantes (art. 239) des valeurs numéraires que ces deux ſignaux ſéparés ou réunis exprimeront également.

(1) Signal 40. F. Signal 63. C.

SIGNAUX DE NOMBRE.	*VALEUR.*
Fuſées en ſerpentaux. . . . . *ou* Fanaux aux Haubans d'artimon.	Unités.
Fuſées en étoiles. . . . . *ou* Fanaux aux Haubans du grand mât de hune.	Dixaines.
Fuſées en pluie. . . . . *ou* Fanaux aux Haubans du petit mât de hune.	Centaines.

EXEMPLE.

AINSI si l'on a, par exemple, le nombre 120. à exprimer, on tirera une fusée en pluie, & ensuite deux fusées en étoiles, le caractere zéro ne demandant point d'exécution. Ou bien on placera un fanal aux haubans du petit mât de hune & deux fanaux aux haubans du grand mât de hune, sans en mettre à ceux du mât d'artimon. Et ces signaux permanents & passagers étant réunis, s'il est nécessaire, se confirmeront & ne feront qu'un seul signal.

REMARQUE.

ON OBSERVERA que le signal précédent de nombre exprimera, savoir;

APRÈS	Le Signal	40.	Un article des Signaux.
	Le Signal	46.	Le rang d'un Vaisseau.
	Le Signal	48.	Un aire de vent.
	Le Signal	50.	Un nombre de Vaisseaux.
	Le Signal	51.	Le Vaisseau auquel on veut parler.
	Les Signaux	111, 113.	Le brassiage & le fond.

256. *Avertissement de rang de Vaisseau; ou Signal par lequel chaque Vaisseau de la ligne sera reconnu ou signalé.*

SI LE GÉNÉRAL affecte un signal de nombre pour la reconnoissance de chaque Vaisseau suivant son rang; le signal de l'unité désignant le premier Vaisseau; celui du nombre 2 désignant le second Vaisseau, & ainsi de suite, conformément à la table des signaux de nombre (*art.* 255); tous les Vaisseaux auront un moyen d'être reconnus personnellement, lorsqu'après avoir fait un signal d'avertissement (1) particulier à cet usage, on fera immédiatement après le signal de nombre qui indiquera le rang que le Capitaine occupe dans la ligne; & ce signal de rang sera un avertissement particulier au Vaisseau, que le signal qui suivra immédiatement, le regardera uniquement.

(1) Signal 46 P. Signal 63. C.

257. *Le Général voulant parler à un Vaiſſeau de l'Armée.*

SI LE GÉNÉRAL veut parler à un Vaiſſeau, il ſe ſervira d'un ſignal d'avertiſſement (1), qui ſera ſuivi du ſignal de rang (2); & celui-ci ſera répété par le Vaiſſeau à qui il s'adreſſe. Cependant, pour avoir une marque ſubſiſtante de ſa manœuvre, il en fera un ſignal qu'il conſervera (3), ou celui de ſignal apperçu (4) propre à ſon Eſcadre.

Les Vaiſſeaux de l'armée favoriſeront la manœuvre du Vaiſſeau auquel le Général veut parler.

(1) Signal 51. F.
(2) V. art. 256.
(3) Signal 53, 224. F.
(4) Signal 1, 6, 11. F.

258. *Parler au Commandant.*

SI QUELQUE Vaiſſeau a des raiſons eſſentielles de parler la nuit au Commandant, il lui en fera le ſignal (1), auquel le Général répondra par le même ſignal ou par celui d'approbation (2). Et le Vaiſſeau qui veut parler, manœuvrera pour paſſer à pouppe du Commandant; il prendra en même temps la marque (3) qui fera connoître aux Vaiſſeaux de l'armée la route qu'il fait, & ceux qu'il pourroit rencontrer le favoriſeront dans l'exécution de ſon mouvement. (*V. art.* 58. Signaux).

(1) Signal 53, 224. F.
(2) Signal 56. F.
(3) Sig. 224. F.

259. *Faire mettre un feu à tous les Vaiſſeaux de l'Armée.*

LORSQUE le Général voudra faire porter un feu à tous les Vaiſſeaux, il le leur fera connoître par un ſignal particulier (1), ou en allumant un feu extraordinaire (2). Mais ſi le Général fait, immédiatement après le ſignal d'exécution particuliere pour une Eſcadre (3), celle qui ſera déſignée ſera ſeule à allumer un feu. Ainſi le Général connoîtra ſa poſition & la régularité de ſa marche.

Quand les Vaiſſeaux de l'armée allumeront un feu, les Commandants de l'avant-garde & de l'arriere-garde qui ont

(1) Signal 25. F.
(2) Sig. 220. F.
(3) Signal 4, 9, 14. F.

trois feux à pouppe, en pourront alors porter un de plus à la grande hune.

Les Vice-Amiraux & Contre-Amiraux de chacun des trois corps qui portant deux feux à pouppe, en mettront un troisieme au haut du bâton d'enseigne.

Et tous les Vaisseaux de la ligne porteront un feu de pouppe.

260. *Eteindre les feux extraordinaires.*

Tous les Vaisseaux de l'armée éteindront leurs feux de pouppe, lorsque le Général en fera signal (1); & si les Vaisseaux n'ont point de feu de pouppe, lorsque le Général fera signal d'éteindre les feux extraordinaires (2), ou lorsqu'il éteindra quelques-uns de ses feux de pouppe, alors les Vaisseaux de l'armée cacheront tous leurs feux, & redoubleront leur attention pour s'observer réciproquement & manœuvrer sans signaux. Ainsi aucun d'eux n'en fera avant le Général, à moins d'absolue nécessité.

(1) Signal. 64 F. ou Le Général éteignant le second feu de hune.

(2) Signal 66. F.

261. *Si l'on découvre des Vaisseaux, leur route.*

Si quelque Vaisseau de l'armée découvre des Vaisseaux étrangers, il en fera aussi-tôt un premier signal d'avertissement (1); & immédiatement après que le Général y aura répondu par un coup de canon, ou par la répétition du signal, le Vaisseau qui a découvert fera connoître la route de l'étranger, par un des 32 signaux d'aires de vent (2), & ces signaux ne signifieront rien autre chose dans cette circonstance.

Route.

(1) Signal. 50. 221 F. Signal 63. C

(2) Signal 48. F. Signal d'aire de vent, art. 255.

Si la découverte juge plus à propos d'éviter le feu du canon & l'éclat des fusées, les signaux de route pourront être faits avec les seuls fanaux, soit dans les haubans, soit en amenant quelque feu (3) distinctement, & autant de fois qu'il conviendra pour répondre au nombre d'aires de vent. Le Vaisseau qui a fait le signal de découverte fera, s'il est neces-

(3) Sig. 235. F.

faire, route pour en rendre compte ; & en ce cas il fera les signaux de parler au Général (*art.* 258).

Si les Vaisseaux découverts sont reconnus pour ennemis, la découverte en fera un signal particulier (4). (4) Sig 161. F. Signal 37. C.

262. *Signaux de reconnoissance.*

LES SIGNAUX de reconnoissance pour la nuit, consistent, comme on l'a dit dans les signaux de jour (art. 66) en quelques mots, ou en quelques feux auxquels on répond d'une maniere convenue. Les signaux de reconnoissance doivent changer ou varier dans un ordre dont l'équipage ne doit point être instruit, à cause de la communication que l'ennemi pourroit en avoir. Il est inutile de donner des exemples de ces signaux.

Lorsque l'on découvre un Vaisseau, on lui fait des signaux de reconnoissance, ou l'on observe les siens qui peuvent précéder ou suivre ceux que l'on doit faire.

263. *Faire tirer sur un Vaisseau, qui en passant à portée, ne veut point parler.*

SI LE GÉNÉRAL tire deux coups de canon, ou fait le signal de poursuite ou de courre-sus (1), à la vûe d'un Bâtiment qui refuse de répondre au signal de reconnoissance, de parler ou de mettre en panne, alors le Vaisseau qui se trouvera à portée, tirera sur ce Bâtiment & le forcera d'amener, & de parler au Général, si l'objet le mérite. (1) Sig. 141 F. — Signal 2. C.

264. *Chasser un Vaisseau découvert.*

SI QUELQUE Vaisseau de l'armée fait signal de découverte de Vaisseau (1), & que le Général réponde par celui de poursuite ou de courre-sus (2), le Vaisseau qui a découvert donnera chasse à ce Vaisseau pour le reconnoître, & le forcer, s'il se peut, de parler au Général. Cette chasse cepen-

(1) Sig. 50. F.
(2) Sig 141. F. Signal 2. C.

dant regardera encore, comme dans le cas précédent, celui des Chaſſeurs de l'armée qui ſera plus à portée. Les Chaſſeurs ſe prépareront au combat, ſuivant l'objet de la chaſſe.

265. *Se préparer au combat.*

LE GÉNÉRAL, en conſéquence de la découverte des Vaiſſeaux ennemis, ou de la connoiſſance qu'il a de leur diſtance, ayant réſolu de faire les premieres diſpoſitions pour le combat, & ayant fait ſignal (1) à l'armée de s'y préparer, (1) Sig. 145. F. Signal 36. C.
elle n'attendra pas le jour, pour commencer le branle-bas, & en même temps elle renouvellera ſon attention pour ſe rallier, reſſerrer la ligne ou les colonnes, & ſe diſpoſer à former promptement l'ordre de bataille.

266. *Si un Vaiſſeau eſt incommodé, ou en danger.*

SI QUELQUE Vaiſſeau ſe trouve incommodé ou en danger, auſſi-tôt après qu'il en aura fait le ſignal (1), & (1) Sig. 115. F. Signal 28, 35. C.
que le Général y aura répondu, il fera, s'il eſt ſous voile, celui qui indique le rang qu'il occupe dans la ligne (art. 256); & les Vaiſſeaux le plus à portée feront obligés de s'informer de l'accident du Vaiſſeau, & de lui donner du ſecours.

Diſtinction des accidents.

Cependant le Vaiſſeau incommodé, fera, autant qu'il le pourra, connoître par un ſignal particulier (2, 3, 4, 5, 6, 7) quel eſt ſon genre d'incommodité. Savoir;

Si le Vaiſſeau fait de l'eau par l'avant, ou s'il a la poulaine endommagée (2). (2) Sig. 148 F. Signal 35. C.

Si le Vaiſſeau a l'étambord ou le gouvernail endommagé, ou s'il fait de l'eau par l'arriere (3). (3) Sig 150. F. Signal 35. C.

Accident dans la mâture (4). (4) Signal 151. 234. F. Signal 35. C.

Si le Vaiſſeau fait de l'eau par les fonds (5). (5) Sig. 155. F. Signal 35. C.

Si le Vaiſſeau chaſſe étant à l'ancre (6). (6) Signal 120, 160 F. Signal 28 35. C.

Si le Vaiſſeau touche, ou s'il eſt échoué (7). (7) Sig. 140. F. Signal 28. C.

267

267. *Faire promptement porter le secours.*

LA FRÉQUENCE ou la *permanence* des signaux d'incommodité ou de danger (1) que fait un Vaisseau, & les coups de canon qu'il redouble, feront pour les Vaisseaux le plus à portée de celui qui est en quelque danger, un signal de lui donner le secours le plus prompt, sans que le Général soit obligé de l'ordonner (2). Et le Vaisseau incommodé pourra même faire ce signal.

(1) Un des signaux d'incommodité précédents.

(2) Signal 65 F. Signal 2 C.

268. *Armer les Chaloupes pour porter du secours.*

SI LE GÉNÉRAL veut faire armer les Chaloupes pour porter quelque secours, ce dont la circonstance du signal (1) fera connoître l'objet, l'Officier commandant la Chaloupe y fera embarquer les choses utiles à ce secours, & elles marcheront aussi tôt où elles feront nécessaires. Ce signal s'adressera en général aux Vaisseaux plus à portée de secourir. Mais si l'Amiral veut faire marcher les Chaloupes d'une ou de deux Escadres déterminées, il le fera connoître immédiatement après le premier signal (1), par celui d'exécution particuliere (2).

Le Commandant qui voudra faire venir à son bord les Chaloupes de son Escadre, se servira du signal (3) qui le désigne particulièrement, précédé ou accompagné du signal permanent de Chaloupes (1).

(1) Signal 65 F. Signal 2. C.

(2) Sig. 4, 9, 14, ou 17, 32, 72. F.

(3) Signal 5, 10, 15. F.

269. *Armer les Chaloupes en guerre.*

LE GÉNÉRAL voulant faire armer toutes les Chaloupes avec un détachement de Soldats, & les munitions ou ustenciles nécessaires à une attaque; & ayant fait le signal (1), les Chaloupes de chaque Escadre se rendront aussi tôt à bord du Commandant de leur Escadre & de ses Matelots, si le Général ne fait pas d'autre signal.

(1) Signal 78 F.

Si le Général vouloit aſſembler les Chaloupes à bord d'un ſeul pavillon, il le leur fera connoître par la déſignation particuliere (2) des Généraux.

(2) Signal 5. 10. 15. F.

Pour éviter l'embarras de l'abord des Chaloupes, qui doivent s'aſſembler ſous un ſeul pavillon, par exemple, ſous celui du Général, on obſervera ſi l'armée eſt nombreuſe, d'aſſembler les Chaloupes par diviſions, ſavoir, celles de l'avant-garde de l'armée à bord du Vice-Amiral du corps de bataille & de ſes Matelots; & ainſi de même les Chaloupes de l'arriere-garde actuelle & du corps de bataille de l'armée, s'aſſembleront par diviſions à bord du Général & du Contre-Amiral du corps de bataille & de leurs Matelots reſpectifs.

Si le Général ne veut appeller que les Chaloupes armées d'une ou de deux Eſcadres, il joindra au premier ſignal (1) celui d'exécution particuliere (3).

(3) Signal 4. 9. 14. ou 37. 38. 72. F.

Et ſi les Commandants d'Eſcadre vouloient faire armer & venir à leur bord les Chaloupes de leur propre Eſcadre, ils ſe ſerviroient reſpectivement des mêmes ſignaux.

Dans les cas où le Général fera ſignal de porter promptement le ſecours (4), les Chaloupes ſe rendront directement de leur bord où le ſervice les appellera; elles feront cependant enſorte de marcher par diviſion, ſuivant l'ordre actuel des Vaiſſeaux.

(4) Signal 63. F.

270. *Faire mettre les Chaloupes à la mer, & faire embarquer les Chaloupes.*

Dans quelque circonſtance que ce ſoit, lorſque le Général voudra que les Vaiſſeaux de l'armée mettent leurs Chaloupes à la mer, il leur en fera le ſignal (1), & il leur fera connoître également le moment où il veut qu'ils les embarquent (2), comme, par exemple, lorſqu'il veut faire appareiller, en coupant ou filant les cables par le bout.

(1) Signal 76. F.

(2) Signal 80. F.

Le Général ſe ſervant des ſignaux particuliers, appliquera le ſignal de Chaloupe (1) à un ou à pluſieurs Vaiſſeaux.

Les Vaiſſeaux ſous voile auront attention de tenir toujours

pendant la nuit leurs Chaloupes à la remorque, jusqu'au moment de les embarquer, crainte de les perdre, ou d'être forcés de mettre long-temps en panne pour les attendre.

Il y aura toujours quelques Matelots de garde dans les Chaloupes à la remorque.

271. *Homme tombé à la mer, sauvé par un autre Vaisseau.*

SI QUELQUE homme tombe de nuit à la mer, le Vaisseau dont il sera tombé mettra en travers le plus promptement qu'il se pourra, pour jetter un petit canot à la mer; cependant il en fera le signal (1) au Vaisseau qui le suit, pour qu'il fasse attention à sa manœuvre, & qu'il sauve l'homme s'il se peut. (*V. sig. de jour, art.* 50).

(1) Signal 68. 117. F.

Le Vaisseau qui aura sauvé un homme tombé à la mer d'un autre Vaisseau, le fera connoître (2) à celui qui le précede; cependant, s'il met en panne, il en fera le signal, afin que celui qui le suit y fasse attention.

(2) Signal 70. 118. F.

II. SECTION.

Signaux particuliers sous Voile.

272. *Diminuer de Voile.*

LORSQUE le Général voudra que l'armée diminue de voile sans prendre de ris, ce que les Vaisseaux feront suivant leur route, soit en ferrant les perroquets, soit en amenant les huniers, ou en ferrant quelques menues voiles, il le fera connoître par un signal (1) qui regardera toute l'armée, s'il n'y ajoute point quelques-uns des signaux d'exécution particuliere, parmi lesquels ceux d'exécution de mouvement des chefs de file (2), avertiront que c'est la tête qui doit premiè-

(1) Sig. 101. F.

(2) Signal 2, 7, 12, &c. F. 122.

rement diminuer de voile ; & la queue attentive à ce dernier signal, ne diminuera cependant point sa voilure, que les Vaisseaux de l'arriere ne soient à leur poste. Ainsi le Général fera aussi quelquefois signal de resserrer la ligne (3) ou signal de ralliement (4) immédiatement après celui de diminuer de voile, pour que les Vaisseaux de la queue n'amenent point avant que d'être à leur distance suivant l'ordre.

(3) Signal 95. F.

(4) Signal 153. 219. F.

273. *Faire prendre un Ris, ou diminuer la Voilure d'un degré.*

LA FORCE du vent, ou la plus grande facilité de conserver l'armée réunie déterminant le Général à diminuer la voilure de l'armée, ou à faire prendre un ris dans les huniers; il la préviendra par le signal de mouvement (1) ; & les Vaisseaux se disposeront à prendre un ris, ou plutôt à diminuer leur voilure d'un degré, aussi-tôt que le Général en fera le signal (2). On entend par diminuer la voilure d'un degré, premièrement de serrer les perroquets & les menues voiles, ensuite de prendre le premier ris, ou d'amener convenablement les huniers. Enfin de prendre le second ris, ou d'amener les huniers sur le ton, y ayant un signal particulier pour mettre l'armée aux basses voiles (3).

(1) Signal 91. F.

(2) Sig 146. F.

(3) Sig 124 F.

Le Général répétera le signal (2) de prendre un ris toutes les fois qu'il voudra faire diminuer la voilure d'un degré.

Les Vaisseaux de l'arriere & ceux qui seront tombés sous le vent ne diminueront point de voile.

Il est d'usage dans les Escadres, de diminuer la voilure à l'entrée de la nuit ; dans quelque temps que se fasse ce mouvement, les Vaisseaux de l'arriere & ceux qui seront tombés sous le vent, ne diminueront point leur voilure qu'ils ne soient rendus à leur poste : ils observeront encore de faire leur manœuvre, de maniere à ne diminuer que le moins qu'il se pourra le sillage qu'ils doivent avoir après qu'elle sera exécutée. Ainsi ils substitueront, suivant les circonstances, des focs aux huniers qui ne porteront plus pendant qu'ils prendront des ris. Les Vaisseaux de la tête, au contraire, feront plutôt moins de voile que davantage.

274. *Faire mettre l'Armée aux basses Voiles.*

LE GROS TEMPS obligeant le Général à faire serrer les huniers, & à mettre aux basses voiles, il préviendra l'armée de ce mouvement par le signal d'avertissement (1); & une demi- (1) Signal 91. F.
horloge après, il lui fera signal de mettre aux basses voiles (2); ce que chaque Vaisseau de la tête attentif à ce second (2) Sig. 124. F.
signal, éxécutera sans attendre que le signal soit généralement répété. Cependant la queue de la ligne ou des colonnes, ou les Vaisseaux qui sont sous le vent attendront qu'ils soient ralliés.

275. *Mettre à la Cape.*

LE GÉNÉRAL voulant faire mettre l'armée à la cape, il la préviendra d'abord par le signal d'avertissement de mouvement (1); & après qu'il aura été répété, il fera connoître (1) Signal 91. F.
par un second signal (2, 3, 4, 5) à quelle voilure il veut que Signal 33. C.
l'armée mette à la cape.

A la grande voile (2). (2) Sig. 126. F.

A la misaine (3). (3) Sig. 128. F.

A l'artimon (4). (4) Sig. 130. F.

A sec (5). (5) Sig. 131. F.

276. *Mettre en Panne.*

LA PANNE de l'armée sera toujours le grand hunier sur le mât, & le petit à porter, parce que de la sorte les Vaisseaux sont plus disposés à arriver. Le Général voulant faire mettre l'armée en panne, fera premièrement signal de mouvement (1); il fera ensuite celui de panne (2), & elle sera sur (1) Signal 91. F.
le bord dont on est amuré, à moins que le Général n'en fasse Signal 18. C.
un signal particulier (3). (2) Sig. 100. F. Signal 18. C.

Les Vaisseaux en panne ne négligeront point de sonder s'il (3) Signal 103. 106. F.
y a apparence de fond.

277. *Si un Vaiſſeau coëffe, fait chapelle, ou met en panne.*

SI UN VAISSEAU coëffe par faute de vent, fait chapelle, ou met en panne, il le fera connoître par un ſignal (1), qui préviendra ceux qui le ſuivent, & qu'il conſervera ou répétera ſuivant les circonſtances, afin d'éviter les abordages.

(1) Signal 74. 100. 230. F.

278. *Faire ſervir, & continuer la Route.*

LORSQUE le Général étant en panne voudra faire ſervir, ou lorſqu'étant à la cape, il voudra que l'armée ſe mette aux baſſes voiles pour continuer la route; après l'avoir prévenue de mouvement (1), il fera ſignal d'appareiller ou de faire ſervir (2), & les Vaiſſeaux commenceront auſſi-tôt leur manœuvre.

(1) Signal 91. F. Signal 12. C.

(2) Signal 91. F. Signal 12. C.

279. *L'Armée étant aux baſſes Voiles, lui faire border les Huniers.*

LE GROS TEMPS qui a obligé l'armée à mettre aux baſſes voiles ayant un peu calmé, & le Général jugeant à propos de faire border les huniers, en préviendra l'armée par le ſignal d'avertiſſement de mouvement (1), afin que chacun ſe prépare à manœuvrer; & après que le ſignal aura été répété, le Général fera celui de faire ſervir (2), ou de border les huniers (3). Les Vaiſſeaux de la queue des colonnes faiſant le ſignal d'exécution qui leur eſt propre, feront connoître l'attention & la diligence qu'ils portent dans l'exécution de cette manœuvre que la tête fera un peu plus lentement.

(1) Signal 9. F.

(2) Signal 91 F.

(3) Signal 83 F.

280. *Faire larguer un Ris, ou augmenter la Voilure d'un degré.*

TOUTES les fois que le Général voudra faire augmenter

la voilure d'un degré, il fera premièrement signal de mouvement (1), & ensuite celui d'augmenter la voilure (2), ce qui s'entend de larguer un ris, ou de gréer les menues voiles ou les perroquets, suivant la circonstance & l'état de la voilure au moment du signal : la queue aura attention de primer la tête dans l'exécution de cette manœuvre.

(1) Signal 91. P.
(2) Signal 95. P.

281. *Forcer de Voile.*

LE GÉNÉRAL voulant que toute l'armée force de voile, & l'ayant prévenue de mouvement (1), il fera ensuite celui de resserrer la ligne (2), afin que la queue précede la tête dans la manœuvre de forcer de voile, dont il fera peu après le signal général (3) à toute l'armée.

Si le signal ne doit regarder qu'une Escadre, le Général le fera connoître par celui d'exécution particuliere au-lieu du signal d'avertissement général de mouvement ; & s'il n'a qu'un seul Vaisseau pour objet, son signal de rang (4) sera suivi de celui de forcer de voile (3).

(1) Signal 91. P.
(2) Signal 93. P.
(3) Signal 98. P.
(4) Voyez article 256.

282. *Signal de Ralliement.*

LORSQUE le Général voudra rallier les Vaisseaux de l'armée, dispersés par le gros temps, ou après une chasse ou le combat, il en fera des signaux permanents (1), & de passagers, chaque Commandant ayant ses feux de distinction, afin que les Vaisseaux éloignés puissent les relever, & faire route vers eux pour se rallier à leur Escadre. Ils pourront aussi faire les signaux d'exécution particuliere de leur Escadre (2).

Mais s'il n'est question que de rappeller les Chasseurs ou les Vaisseaux qui étoient écartés à la fin du jour, il en fera fait un autre signal (3), & ce dernier ou le premier serviront également à rappeller les chaloupes quand on sera à l'ancre : dans l'un & l'autre cas, le signal d'exécution particuliere (2) fera connoître quelle est l'Escadre qui fait le

(1) Signal 153. 219. P.
(2) Signal 4. 9. 24. P.
(3) Signal 61. P. Signal 4. C.

signal. Les Généraux pourront encore se servir du signal (4) qui les désigne, en conservant ce qu'il a de permanent. (4) Signal 5. 10. 15. F.

283. Détacher les Chasseurs.

L'APPROCHE des terres, le parage où l'on peut trouver les ennemis, & d'autres raisons peuvent engager le Général à faire chasser quelques Vaisseaux en avant de l'armée, sur les ailes, si elle est en ordre de marche, ou sur les côtés, si elle est en ligne. (*Voyez sig. de jour, art.* 114).

Lorsque le Général fera le signal d'avertissement particulier des Chasseurs (1), ils se détacheront, observant que si l'armée est en ligne, les Chasseurs de l'arriere-garde chasseront au vent, ceux du corps de bataille sous le vent, & ceux de l'avant-garde au vent & en avant : & si l'armée est en ordre de marche, les Chasseurs de l'Escadre du vent chasseront en avant & au vent, ceux de l'Escadre du centre en avant sur l'aire de la route, & ceux de l'Escadre de sous le vent en avant & sous le vent. Mais si le Général joint à ce signal celui d'exécution particuliere (2), les Chasseurs que ce signal regarde, feront seuls à se détacher. (1) Signal 63. F. Signal 19. C. (2) Signal 4. 9. 4. ou 27. 32. 72. F.

Distance des Chasseurs en découverte. Les Chasseurs ne s'éloigneront point de plus d'un quart de lieue de l'armée, s'ils chassent sous le vent, ou d'une demi-lieue s'ils chassent de l'avant ou au vent, pour peu qu'ils aient lieu de craindre de ne point voir ou entendre les signaux.

Faire étendre les Chasseurs pour découvrir plus de mer. Si le Général veut que les Chasseurs s'étendent davantage, il joindra aux signaux précédents celui de forcer de voile (3). (3) Signal 93. F.

284. Faire chasser un Vaisseau à la tête de la Ligne ou des Colonnes.

LE GÉNÉRAL voulant qu'un de ses Chasseurs coure devant lui dans l'aire de vent de la route, il lui en fera le signal (1), & le Chasseur se détachera en répondant au signal (1) Sig 143. E. Signal 19. C.

fignal (2). Si le Général n'a point nommé de Chaffeur particulier, le Général le défignera par le fignal de rang (3). Les Chaffeurs en découverte obferveront, fuivant le temps, de fe rapprocher pour prendre connoiffance des fignaux & de la route, afin de ne fe point féparer.

(2) Signal 2, 7, 12, ... 226. F.

(3) Voyez art. 256.

285. *Faire chaffer à un aire de vent déterminé.*

LE GÉNÉRAL ayant fait à un ou plufieurs Chaffeurs les fignaux d'avertiffement (1) de chaffe; il fe fervira des fignaux de fauffe route (2), pour leur défigner, s'il eft néceffaire, l'aire de vent auquel ils doivent courir, & ils en feront la route pendant deux heures, fi c'eft en avant ou au vent, & pendant une heure feulement fi c'eft fous le vent; après quoi ils porteront leur bordée vers la tête de l'armée, dont ils auront eftimé le chemin.

(1) Signal 63, 143. F.

(2) Voyez art. 286.

286. *Avertiffement de Fauffe Route.*

LE GÉNÉRAL n'ayant pas prévu de jour l'obligation où il fe trouvera la nuit de faire fauffe route, ou n'ayant pas pû le faire connoître plutôt à l'armée, il la préviendra par un premier fignal de mouvement (1), & par celui d'avertiffement de fauffe route, (2), qui (à l'exception du feu de canon) fera répété par les Généraux & par les Chefs de file & ferre-file de la ligne ou des colonnes, parce qu'il eft très-effentiel que le Général foit certain que le fignal eft parvenu aux extrémités, dans une circonftance où la méprife fépareroit infailliblement l'armée. Immédiatement après la répétition du fignal (2), le Général fe fervira d'un des fignaux de nombre (de la table fuivante,) pour défigner celui des 32 aires de vent, fur lequel il fera route, comptant le *N* pour le premier, l'*O* pour le 9e, le *S* pour le 17e, l'*E* pour le 25e, & ainfi des vents intermédiaires. Ce fignal répété par les extrémités, le Général fera une feconde fois fignal (1) d'avertiffement de mouvement; & les Vaiffeaux atten-

(1) Signal 91. F. Un des 32 premiers fignaux de C.

(2) Signal 48. F. Le même fignal de C.

tifs mettront tout auſſi-tôt le cap à la route. En même temps tous les Vaiſſeaux éteindront leurs feux ordinaires, & cacheront ceux de l'habitacle : on ſuppoſe la vûe de l'ennemi. Les Vaiſſeaux auront une très-grande attention à s'obſerver, & à éviter de s'étendre & de ſe ſéparer, afin d'être à portée de connoître les nouveaux changements que le Général pourra apporter à la route. Pour cela les colonnes latérales, ſi l'armée eſt en ordre de marche, gouverneront de maniere que tous les élans ou embardées ſoient vers la colonne du centre pour ſe reſſerrer & favoriſer le rapprochement des Vaiſſeaux ; & ceux de la queue feront un peu plus de voile que ceux de la tête relativement à la voilure qu'ils avoient quand le Général a commencé la fauſſe route ; la queue fera enſorte d'augmenter d'un tiers, ou au moins d'un quart, la viteſſe de ſon premier ſillage.

L'armée eſt avertie que les ſignaux que le Général fera, à moins qu'ils ne ſoient précédés d'un ſignal d'avertiſſement, feront tous relatifs à la fauſſe route dont il pourra changer l'aire de vent, ſuivant la circonſtance, & ces derniers ne ſeront point répétés.

Ainſi l'armée ne fera aucun ſignal, à moins d'une abſolue néceſſité ; & elle fera en ce cas ceux qui ſeront moins éclatants, excepté dans le cas de rencontre de l'armée ennemie que l'on fera connoître par le ſeul ſignal (3) de préparation au combat ; qui même ne ſera point répété, ou ſeulement par le Général, s'il le juge à propos.

(3) Sig. 145. P.

Le Général ſe ſervira des ſignaux d'aire de vent de fauſſe-route, pour faire connoître aux Chaſſeurs l'aire auquel ils doivent courir : la circonſtance des ſignaux d'avertiſſement qui auront précédé, déterminera l'uſage des derniers, ſans que l'armée puiſſe s'y méprendre.

TABLE des Signaux d'Aires de Vent.

Nombres relatifs aux Signaux de [illegible] de Corne.	Aires de Vent.
1.	Nord.
2.	N¼NO.
3.	NNO.
4.	NO¼N.
5.	NO.
6.	NO¼O.
7.	ONO.
8.	O¼NO.
9.	Oueſt.
10.	O¼SO.
11.	OSO.
12.	SO¼O.
13.	SO.
14.	SO¼S.
15.	SSO.
16.	S¼SO.
17.	Sud.
18.	S¼SE.
19.	SSE.
20.	SE¼S.
21.	SE.
22.	SE¼E.
23.	ESE.
24.	E¼SE.
25.	Eſt.
26.	E¼NE.
27.	ENE.
28.	NE¼E.
29.	NE.
30.	NE¼N.
31.	NNE.
32.	N¼NE.

287. *Faire commencer la Fausse Route.*

Si le Général a fait de jour signal d'avertissement de fausse route pour la nuit, sans en avoir indiqué l'heure, il fera connoître le moment auquel il la veut commencer, en se servant du signal d'avertissement propre (1); & aussi-tôt après que les chefs de file & les serre-files l'auront répété, ayant fait signal d'exécution (2), il mettra le cap à la route, & tous les Vaisseaux tourneront l'horloge de fausse route (3); mais si le Général ne fait signal de fausse route que la nuit, elle ne commencera que comme il a été dit dans l'article précédent.

(1) Signal 48. F.
(2) Sig. 122. F.
(3) Voy. art. 89

288. *Si quelque Vaisseau découvre la Terre, ou un Danger.*

Si quelque Vaisseau découvre la terre (1) ou trouve fond en sondant (2), ou si quelque danger (3) lui fait connoître qu'il est à propos de tenir le vent, de virer de bord, ou d'arriver; ce Vaisseau immédiatement après avoir fait le signal d'avertissement convenable (1, 2, ou 3), & sans attendre qu'il soit répété, fera celui par lequel l'armée sera avertie de la manœuvre qu'elle doit faire; & si l'exécution du mouvement est pressée, les signaux de lof, de virer, ou d'arriver, seront faits avant ceux de terre ou de danger. Cependant la découverte ira ou enverra rendre compte au Général de ce qu'elle a observé.

(1) Sig. 136. F. Signal 27. C.
(2) Signal 111. 113. F.
(3) Sig. 138. F. Signal 28 C.

289. *Si un Vaisseau a besoin de relâcher.*

Il faut qu'un Vaisseau soit très-incommodé pour se déterminer à se séparer de l'armée pendant la nuit, pour chercher une relâche sans prendre les ordres du Général (*). Cependant si la route l'éloignant du port où il peut trouver du secours, l'accident est en même temps assez pressant pour

(*) Voyez art. 72.

l'obliger à relâcher ; après avoir fait le signal d'incommodité (1) Sig. 115. F.
(1) & celui qui désigne l'espece d'accident (2), il fera celui (2) Voyez art. 266.
de relâche forcé (3). (3) Signal 90 F.

Si le Vaisseau incommodé a besoin d'un Vaisseau pour l'escorter. Si le Vaisseau incommodé a besoin d'un Vaisseau pour l'escorter dans sa relâche, il ne le demandera (4), qu'après avoir fait les signaux d'incommodité (5), & avoir fait connoître son rang (5). Signal 2, 34. C. (4) Signal 86. F. Signal 3. C. (5) V. art. 256.

290. *Détacher un Vaisseau pour escorter celui qui est incommodé.*

LE GÉNÉRAL, accordant l'escorte (1) au Vaisseau qui la demande, fera connoître quel est le Vaisseau qu'il détache en faisant un signal de rang (2) immédiatement après celui d'escorte. (1) Signal 25 F. Signal 2. C. (2) V. art. 256.

Le Vaisseau détaché donnera tous les secours nécessaires; il suivra la route du Vaisseau incommodé qui la réglera (3); & il sera obligé de rejoindre l'armée au rendez-vous, si le Vaisseau incommodé lui fait connoître, après quelques jours, qu'il peut continuer seul sa route. (3) V. art. 73.

291. *Sonder, & faire connoître le fond.*

SI LE GÉNÉRAL veut faire sonder, il fera premierement signal d'avertissement de mouvement (1), & aussi tôt après celui de panne (2); & les Vaisseaux profiteront de ce moment pour sonder, s'ils cherchent, ou s'ils évitent la terre, ou enfin s'il y a quelque apparence de trouver fond dans le parage. (1) Signal 91. F. (2) Sig. 100 F.

Et si quelque Vaisseau se croit assez près de terre pour s'assurer du fond, il fera les signaux qui feront connoître, à ceux dont il pourroit être abordé, qu'il est en panne (3), à moins qu'il n'ait sondé sous voile; & il fera signal du fond qu'il aura trouvé. (3) Sig. 100 F.

Faire connoître le brassiage & la qualité du fond. Le Vaisseau qui a eu fond en sondant, fera en même temps connoître la qualité du fond, bon (4) ou mauvais (5), par le (4) Sig. 111. F. Signal 29 C. (5) Sig. 113 F. Signal 1. C.

ſignal qu'il emploiera ; & le ſignal de nombre (6), qu'il fera immédiatement après, fera connoître la quantité de braſſes d'eau. (6) V. art. 255.

Si l'on a ou beaucoup moins de fond que le Général, ou un fond différent.

Lorſque l'armée ſondera, le Général ayant fait ſignal de fond (4, 5) & de braſſage (6), ſi quelque Vaiſſeau en a trouvé beaucoup moins ou un fond différent, il le fera connoître au Général, ſi l'avertiſſement eſt néceſſaire.

292. *Mouiller.*

SI LE GÉNÉRAL veut faire mouiller l'armée, auſſi-tôt qu'il en aura fait le ſignal d'avertiſſement (1), tous les Vaiſſeaux ſe diſpoſeront à cette manœuvre pour jetter l'ancre dans l'ordre où ils ſe trouveront, quand le Général fera ſignal de mouiller (2); & les Vaiſſeaux qui auront laiſſé tomber l'ancre, le feront connoître par quelques feux (3), afin d'éviter les abordages.

(1) Sig. 313 F. Signal 31. C.

(2) Sig. 315. F. Signal 32 C.

(3) Sig. 215. F.

III. SECTION.

Signaux particuliers à l'Ancre.

---

293. *Se diſpoſer au Bombardement.*

SI LE GÉNÉRAL n'a pas donné de jour l'ordre aux Galiotes de s'approcher de la place qu'elles doivent bombarder, & de ſe diſpoſer à leur exécution (1), elles le feront au ſignal convenu (2), & tous les Bâtiments deſtinés à leur défenſe ſe rendront à leur poſte. Le bombardement commencera au ſignal d'exécution particuliere (3), que le Général leur fera. Les Galiotes auront eu attention de faire connoître (4) au Général le moment où elles ſeront prêtes à tirer.

(1) V. art. 169.

(2) Sig. 156. F.

(3) Sig. 122. F.

(4) Signal 1, 6, 11. F.

294. *Faire cesser le Bombardement.*

LE GÉNÉRAL voulant faire cesser le bombardement & retirer les Galiotes, il leur en fera un signal (1), après lequel elles tireront les seules bombes qui seront alors dans le mortier, & elles se disposeront à se haler en arrière sur leurs amares de poste. Les Bâtimens destinés à la défense des Galiotes, les remorqueront s'il est nécessaire, & ne les quitteront point qu'elles ne soient bien amarées & hors d'insulte. (1) Sig. 118. P.

295. *Amener les basses Vergues & les Mâts de Hune.*

LORSQUE le Général voudra faire amener les basses vergues pour prévenir le mauvais temps en rade, il en fera le signal (1), sans qu'il soit précédé d'aucun avertissement. Et si le Général répète ce signal, les Vaisseaux améneront les mâts de hune; mais si le Général veut faire amener en même temps les basses vergues & les mâts de hune, il le fera connoître par un signal particulier (2). (1) Sig. 125. P. (2) Sig. 126. P.

296. *Hisser les Mâts de Hune & les basses Vergues.*

LE GÉNÉRAL voulant faire guinder les mâts de hune, & hisser les basses vergues, pour se disposer à appareiller, tous les Vaisseaux exécuteront cette manœuvre au premier signal (1); & pour qu'elle ne souffre point de retardement, ils auront attention que les manœuvres soient toujours parées. (1) Signal 96. P.

297. *Si un Vaisseau chasse sur ses Ancres.*

LE VAISSEAU qui chassera sur ses ancres, en fera toujours un signal, qui fera connoître la conséquence de cet

accident. Ainsi s'il chasse simplement sur ses ancres sans risque apparent, le signal (1) sera différent de celui qu'il fera, s'il chasse sur un Vaisseau ou sur un danger : dans le dernier cas, le signal (2) sera accompagné d'un avertissement de la voix, pour que le Vaisseau menacé d'être abordé ait le temps de manœuvrer convenablement, & dans l'une & l'autre circonstance, les Vaisseaux le plus à portée seront obligés de lui donner secours. Enfin si le Vaisseau touche, ou s'il est échoué, le signal (3) qu'il en fera, sera un ordre positif aux Vaisseaux de presser le secours.

Chasser sur { un Vaisseau / un danger.

Vaisseau qui touche.

(1) Sig. 130. F. Signal 28. 35. C.

(2) Sig. 160. F. Signal 28. 35 C.

(3) Sig. 140 F. Signal 28. C.

298. *Désaffourcher.*

QUAND le Général voudra faire désaffourcher l'armée pendant la nuit, il le lui fera connoître par le signal d'avertissement (1) de mouvement, suivi de celui de désaffourcher (2), & les Vaisseaux qui auront exécuté cette manœuvre, en feront le signal (3).

L'armée étant mouillée sans ordre, tous les Vaisseaux qui pourront désaffourcher sans crainte de tomber sur d'autres Vaisseaux, le feront aussi-tôt après le signal ; mais si l'armée est en ligne ou en colonnes, elle désaffourchera successivement pour appareiller dans l'ordre que le Général indiquera en faisant aux Escadres leur signal d'exécution particuliere (4) ; les Vaisseaux dont les cables pourroient croiser ceux des Vaisseaux qui doivent appareiller les premiers, seront obligés de relever très promptement.

(1) Signal 91. F.

(2) Sig. 105. F.

(3 Sig. { 1.2.3 / 6.7.8 / 11, 12 / 13. / 248. } F.

(4) Signal 4. 9. 34. F.

299. *Virer à Pic, & Appareiller.*

QUAND le Général voudra que l'armée appareille, au signal (1) qu'il en fera, les Vaisseaux vireront à pic, & ils mettront sous voile aussi-tôt qu'il aura signal d'amure, celui de stribord (2) désignant qu'il faut abattre à bas-bord, & celui de basbord (3), qu'il faut au contraire abattre à stribord.

Tous les Vaisseaux mettront leurs feux de distinction, & ceux

(1) Signal 95 F. Signal 12. C.

(2) Sig 103 F. Signal 6. C.

(3) Sig 106. F. Signal 5. C

ceux qui appareilleront, le feront connoître par un signal particulier (4). (4) Sig. 116. F.

Les Vaisseaux qui se trouveront plus sous le vent, ou plus parés à appareiller, mettront les premiers sous voile, pour ne point embarrasser la manœuvre de ceux qui les doivent suivre, ou qui sont mouillés en arriere; & ensuite chacun se mettra à son poste, ou se ralliera à la vûe du feu de distinction de son Commandant.

Si le Général ne veut faire appareiller qu'une seule ou deux Escadres, il le fera connoître par les signaux d'exécution particuliere, faits immédiatement après le signal d'appareiller.

Faire appareiller les meilleurs voiliers.

Si le Général ne veut faire appareiller que les meilleurs Voiliers ou les Chasseurs nommés ou désignés, il en fera le signal par celui de poursuite (5), fait immédiatement après celui d'appareiller: & tous les Vaisseaux feront le signal permanent qui convient à leur situation; c'est-à-dire, que les Chasseurs feront le signal des Vaisseaux qui appareillent (6), & ceux qui restent à l'ancre, celui de mouillage (7): ainsi les Vaisseaux se reconnoîtront, & éviteront plus aisément les abordages.

(5) Sig. 141. F. Signal 1. C.
(6) Sig. 116. F.
(7) Sig. 115. F.

Les Vaisseaux mouillés faciliteront la manœuvre de ceux qui appareillent.

Les Vaisseaux à l'ancre, auprès desquels ceux qui appareillent devront passer, se tiendront prêts à filer du cable, ou à faire telle autre manœuvre convenable pour éviter les abordages, & faciliter la route des Vaisseaux qui appareillent: ils tiendront leurs chaloupes armées.

300. *Faire couper les Cables, ou les filer par le bout.*

QUELQUES circonstances particulieres déterminant le Général à faire appareiller très-promptement son armée en coupant les cables, il en fera un signal (1), que tous les Vaisseaux portant pavillon, répéteront; les Vaisseaux de l'armée ne feront point d'autre signal que celui (2) qui convient au moment d'appareiller.

(1) Sig. 110. F. Signal 12. C.
(2) Sig. 116. F.

Le Général fera connoître par les signaux d'exécution particuliere, s'il veut faire couper les cables à une seule ou à deux Escadres; & dans ce cas, ce signal précédera celui de couper.

Les Vaisseaux abattront en appareillant sur le bord qui embarrassera moins la manœuvre des autres Vaisseaux: & ils embarqueront leurs chaloupes avant que de mettre sous voile.

Faire couper les cables aux meilleurs voiliers.

Si le Général ne veut faire couper les cables qu'aux Chasseurs ou aux meilleurs Voiliers nommés, le signal de chasse ou de poursuite (3), précédera également le signal de couper: les Généraux le répéteront seuls; les Vaisseaux qui appareillent (4), & ceux qui restent au mouillage (5), feront chacun leur signal pour être distingués & reconnus, afin d'éviter les abordages.

(3) Sig. 141. P.
(4) Sig. 226. P.
(5) Sig. 225. P.

Ne point laisser de bouée.

Toutes les fois que le Général fera appareiller l'armée, une Escadre, ou seulement quelques Vaisseaux, en coupant le cable, s'il ne veut pas qu'on laisse de bouée sur l'ancre, il le fera connoître (6) par un signal particulier à cette circonstance.

(6) Sig. 108. P. Signal 12. C.

IV. SECTION.

Des mouvements de l'Armée en Ligne ou en ordre de Marche.

---

301. *Avertissements généraux sur la Marche.*

Attentions pour la marche & la manœuvre.

COMME c'est pendant la nuit qu'il est plus difficile de garder l'ordre & la distance, les Capitaines y auront une attention toute particuliere, & feront observer un très-grand silence. Ils veilleront à ce que les Vaisseaux se tiennent très-exactement dans les lignes de l'ordre, qu'ils se tiennent aussi près les uns des autres, & qu'ils se serrent, autant que l'état du vent & de la mer le pourront permettre, accoutumant

les Officiers de quart, & les équipages à naviguer hardiment & ſans craindre le trop grand rapprochement des Vaiſſeaux, quand il y a aſſez de vent pour gouverner, & que la nuit n'eſt pas abſolument obſcure.

On aura une particuliere attention à ce que les manœuvres ſoient toujours parées; & les Officiers s'en aſſureront eux-mêmes, en relevant le quart, & après avoir manœuvré.

Voilure pendant la nuit.

A l'égard de la voilure, ſi le Général n'eſt point contraint par des raiſons particulieres à faire la nuit autant ou plus de voile que le jour, il prendra tous les ſoirs, ſuivant le temps, un ou deux ris dans ſes huniers, afin que le ſillage diminué donne moins occaſion aux Vaiſſeaux de ſe ſéparer. Les Vaiſſeaux de l'arriere, & ceux qui ſeront tombés ſous le vent, ſont expreſſément avertis de ne point diminuer leur voilure, qu'ils n'aient repris leur poſte & reſſerré la ligne ou les colonnes autant qu'il eſt poſſible, le ſeul rapprochement des Vaiſſeaux pouvant favoriſer la vûe & l'intelligence des ſignaux, empêcher la diſperſion de l'armée, & faciliter le rétabliſſement de l'ordre à la pointe du jour. Les Vaiſſeaux de la tête ſe mettront plutôt dans le cas de ſe faire avertir de forcer de voile que d'en diminuer, parce que la tête va toujours aſſez vîte, & que tous les retardements de la marche ſe font toujours trop ſentir à la queue qui s'éloigne.

Les Vaiſſeaux de l'arriere & ceux qui ſont tombés ſous le vent ne diminueront point de voile.

Feux & ſignaux de mouvement actuel.

Dans les évolutions ou mouvements, on obſervera ce qui eſt preſcrit pour faire connoître au Général que les ſignaux (1) ſont parvenus aux extrémités de la ligne, & le moment de l'exécution des mouvements ordonnés.

(1) V. art. 246

Avertiſſement général de mouvement.

Le ſignal d'avertiſſement général de mouvement, lorſqu'il aura quelque grande manœuvre ou évolution pour objet, pourra être fait quelquefois par le ſignal d'allumer les feux de diſtinction, afin que les Vaiſſeaux en virant, de quelque maniere que ce ſoit, reconnoiſſent plus aiſément leur ſituation reſpective, & évitent de s'aborder. Ainſi, par exemple, les feux de diſtinction étant allumés (2), les Vaiſſeaux en regarderont le ſignal, comme un avertiſſement de mouvement, à la vûe duquel ils rétabliront l'ordre & corrigeront leurs

(2) Signal 59. 220. F.

Mouvement actuel & étendue de l'armée.

distances. Et lorsqu'ils vireront, ou qu'ils feront une route contraire à ceux qui les suivent, ils le feront connoître par des feux permanents (3), qu'ils garderont jusqu'à ce que le Général fasse signal d'éteindre les feux extraordinaires (4).

(3) S. {1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15.} F. Ou tout autre qui exprime le mouvement actuel.

(4) Signal 66. F. Ou, le Général éteignant le second feu de hune.

De même, pour que le Général connoisse l'étendue de l'armée, & l'ordre & la suite du mouvement, les Vaisseaux, au moment de l'exécution de leur manœuvre, le feront connoître par le même signal (3), & pourront encore tirer un nombre de coups de canon déterminé (5), si le Général n'a pas défendu l'usage de ce dernier signal: Savoir,

(5)

Le premier Vaisseau, ou celui par lequel commence le mouvement de la ligne ou de la colonne. . . . . . . Signal 1. C.

Le Contre-Amiral. . . . . Signal 3. C.

Le Vice-Amiral. . . . . Signal 7. C.

Le Matelot d'avant du Général. . . . . Signal 15. C.

Le Général en quelque poste qu'il soit. . . . . Signal 31. C.

Le dernier Vaisseau, ou celui qui finit le mouvement de la ligne ou de la colonne. . . . . Signal 3. C.

Chaque Vaisseau particulier de la ligne ou des colonnes (6). (6) Signal 16. brume.

Si les Vice-Amiraux & contre-Amiraux ont changé de poste, leurs matelots d'avant tireront le même nombre de coups que leur Commandant auroit tiré, afin de marquer le centre de leur ligne ou colonne.

Les signaux de mouvement actuel sont supposés ordonnés, & il n'en sera point fait mention dans l'explication des signaux & mouvements qui sont le sujet des articles suivants.

302. *Faire passer les Généraux à la tête, au centre, ou à la queue de leur Escadre.*

Dans les cas où le Général voudra qu'un ou plusieurs Commandants d'Escadre, passent à la tête, au centre ou à la queue de leur colonne ou de leur Escadre, ils en seront avertis par le signal d'exécution particuliere (1), qui désignera ceux que le mouvement regarde; il se servira ensuite de deux différents signaux, dont l'un (2) signifiera que le

(1) S. {5, 10, 15, 27, 32, 72, 122} F.

(2) Signal 58. F.

Commandant quittant son poste, doit le prendre en avant, s'il est au centre, ou au centre, s'il est en arriere; & l'autre (3) leur fera connoître qu'ils doivent passer de la tête au centre, ou du centre à la queue. Les Généraux conserveront ce que le signal (2 ou 3) de changement de poste aura de permanent, ou bien ils feront les feux des Vaisseaux qui appareillent, ou qui font servir (4); & tous les Vaisseaux qu'ils doubleront, ou qui se trouveront, de quelque maniere que ce soit, dans leur route, manœuvreront pour faciliter l'exécution de leurs mouvements.

(3) Signal 60 F.

(4) Sig. 126 F.

Si les Généraux n'étant point au centre de leur Escadre portent leurs feux de distinction, leurs premiers Matelots porteront les mêmes feux de pouppe, afin de marquer le centre de la ligne, de la colonne, ou de l'Escadre, & ils répéteront les mêmes signaux que leurs Commandants, pour qu'ils soient plus sûrement transmis à l'extrémité de la ligne; & dans les occasions de virer de bord ou d'arriver, le Matelot d'avant du Général se conformera à ce qui a été dit de lui dans l'article précédent; & les Matelots d'avant du Vice-Amiral & du Contre-Amiral tireront le même nombre de coups que leurs Commandants auroient tirés, s'ils eussent été au centre de leur Escadre. Mais quand les Généraux seront à leur poste, les Matelots d'avant du Vice-Amiral & du Contre-Amiral ne feront connoître le moment de leur mouvement actuel, que comme il a été dit des autres Vaisseaux de la ligne.

303. *Faire virer l'Armée par la contre-marche.*

L'Armée étant en ligne.

L'ARMÉE étant en ligne, & le Général voulant la faire virer par la contre-marche, il la préviendra par le signal général d'avertissement (1); & aussi-tôt que par la répétition du signal, le Général connoîtra qu'il est parvenu aux extrémités de la ligne, il fera signal de virer (2): alors le premier Vaisseau donnera vent devant, & ceux qui le suivent vireront successivement dans ses eaux.

(1) Signal 91. F. Signal 9. C.

(2) Signal 18. F. Signal 9. C.

L'armée étant en ordre de marche.

Si l'armée est en ordre de marche sur trois colonnes, le mouvement commencera par le premier Vaisseau de la colonne du vent, qui marquera le moment de l'exécution de sa manœuvre; le Vaisseau du centre de la colonne, si c'est le Commandant, ou le Matelot d'avant, si le Commandant a changé de poste, fera connoître aussi le moment de son mouvement actuel (3): alors le Chef de file de la seconde colonne donnera vent devant; & lorsque le Vaisseau du centre de celle-ci virera, le Chef de file de la troisieme colonne commencera sa manœuvre: l'une & l'autre colonne observeront de faire à propos leurs signaux de mouvement actuel, afin que le Général connoisse la succession du mouvement & l'étendue de l'armée.

(3) V. art. 301.

Observation sur la manœuvre de virer par la contre-marche, l'armée étant en ordre de marche.

Lorsque l'armée exécute cette évolution de jour, c'est le premier Vaisseau de la colonne de sous le vent qui la doit commencer (4). Mais en virant de nuit, c'est le Chef de file (*A*) de la colonne du vent qui doit virer le premier; & afin de couper un moindre nombre de Vaisseaux de la queue des colonnes, si l'ordre & les distances n'ont pas été bien observés, le premier Vaisseau (*V*, *C*) de la colonne immédiatement sous le vent de celle qui évolue, ne doit virer que lorsque le Vaisseau du centre (*A*3, *V*3) de la colonne immédiatement au vent, donne vent devant. Le Vaisseau de la tête doit de plus observer de faire très-petites voiles, ceux de la queue d'en faire successivement davantage, & les colonnes de sous le vent (*V*, *C*) doivent en faire plus que celles qui les précedent (*A*, *V*). De la sorte les Chefs de file parviendront plutôt à être par le travers l'un de l'autre, & l'ordre sera plus promptement rétabli. Car il est aisé d'appercevoir que si l'ordre de marche étoit régulier avant cette évolution, l'arrangement des Vaisseaux après son exécution forme un losange dont les angles de l'avant & de l'arriere, au lieu d'être droits comme l'exactitude le demande, sont d'autant plus aigus, que l'on a laissé passer plus de Vaisseaux des colonnes du vent sans virer, & que la vitesse des Vaisseaux de l'arriere & des colonnes de sous le vent aura été

(4) V. art. 183.

Figure 133.

moins augmentée proportionnément à l'erre des Vaisseaux qui les précedent. L'ordre se rétablit donc en virant, & après avoir viré, par la diminution de sillage des premiers Vaisseaux, & l'accélération proportionnée des derniers qui ont des lignes beaucoup plus longues à parcourir. Si les deux premieres colonnes (*A*, *V*) qui ont viré, mettent successivement en panne, savoir, la premiere (*A*), après avoir achevé son mouvement, & la seconde (*V*), quand elle sera parvenue par le travers de la premiere; toutes deux faisant servir quand la troisieme (*C*) sera également parvenue par leur travers, l'ordre sera rétabli de la maniere la plus prompte. On a dû remarquer que dans cette évolution, les colonnes du vent passent sous le vent, ce qui est un accident. Et l'on observera encore, que si l'armée revire pour reprendre ses premieres amures, avant que les Vaisseaux soient en ordre, la confusion des colonnes pourra être telle, qu'il faudra ensuite beaucoup de temps pour rétablir l'ordre de marche: & c'est ce qui doit en général faire préférer à la contre-marche la manœuvre de virer tout ensemble vent devant en échiquier, quand on est obligé la nuit de virer de bord dans l'ordre de marche.

304. *Faire virer l'Armée lof pour lof, par la Contre-marche sous le vent.*

Le Général voulant faire virer l'armée par la contre-marche sous le vent, il la préviendra par un signal d'avertissement (1); & le signal parvenu aux extrémités, il fera celui de virer lof pour lof (2): aussi-tôt le premier Vaisseau de la tête arrivera pour prolonger la ligne sous le vent, & revenir au lof quand il pourra passer à pouppe du dernier Vaisseau. Alors ce premier Vaisseau répétera le signal d'exécution de mouvement qu'il aura déja fait une fois en commençant à arriver.

(1) Signal 9. P. Signal 10. C.

(2) Signal 13. P. Signal 10. C.

Si les Vaisseaux marchent en ordre, & que l'évolution se fasse exactement, le moment où le Vaisseau de la tête devra

revenir au lof, pour paſſer dans les eaux de la queue, ſans couper de Vaiſſeaux, ſera celui où le Vaiſſeau du centre commencera à arriver, & ce moment ſera marqué par les ſignaux de mouvement actuel de ce Vaiſſeau. Le dernier Vaiſſeau de la ligne ou de la colonne, ne négligera pas de placer ſous le vent le ſignal permanent (3) qui lui convient, afin d'être reconnu par le Vaiſſeau de la tête qui doit lui paſſer à pouppe: les Vaiſſeaux qui auront viré, auront attention de ne faire de voile que ce qu'il faut préciſément pour gouverner, afin de donner le temps à la queue qui tient le vent de reſſerrer la ligne.

(3) Signal 3. 8, 13. F.

Ou tout autre qui exprime le mouvement actuel du dernier Vaiſſeau.

Si l'on tente cette évolution en ordre de marche, elle commencera en même temps par tous les Chefs de file.

305. *Faire virer l'Armée tout enſemble vent devant.*

Si le Général veut que tous les Vaiſſeaux virent en même temps vent devant, ſans faire la contre-marche pour s'élever en échiquier au vent ſur l'autre bord, il la préviendra par le ſignal d'avertiſſement (1); & auſſi-tôt qu'il fera celui de virer (2), tous les Vaiſſeaux donneront enſemble vent devant, ou du moins ſucceſſivement, en commençant par le Serre-file ou premier Vaiſſeau de l'arriere, aucun ne devant dans l'exécution de cette manœuvre précéder celui qui le ſuit, afin d'éviter les abordages, les ſéparations, & autres accidents. Tous les Vaiſſeaux, après avoir viré, obſerveront de gouverner au plus-près à très-petites voiles, & de ſe tenir les uns à l'égard des autres dans le même ordre & dans les mêmes lignes de relevement, où ils étoient avant que de virer, quoiqu'en courant à un autre aire de vent.

(1) Signal 91. F. Signal 8. C.

(2) Signal 19. F. Signal 8. C.

C'eſt le même mouvement, ſi l'armée eſt en ordre de marche. Les Serre-files de chaque colonne tenant leurs manœuvres parées, & s'obſervant, donneront enſemble vent devant; & les Vaiſſeaux qui les précédoient, ayant exécuté ſucceſſivement la même manœuvre de la queue à la tête, l'armée

l'armée sera rangée & courra en échiquier.

306. *L'Armée étant rangée sur une Ligne du plus près, mais courant avec les Amures de l'autre bord, rétablir l'Ordre.*

L'ARMÉE courant en échiquier sur une ligne du plus près; & le Général jugeant à propos de lui faire prendre les amures de cette même ligne, en rétablissant l'ordre de marche ou de combat, il la préviendra par le signal général de mouvement (1); & lorsqu'il aura été répété, il fera celui de donner tout ensemble vent devant (2): aussi-tôt les Vaisseaux de l'armée revireront ensemble, ou du moins successivement & très-promtement, en commençant par le premier Vaisseau de la tête de la ligne.

(1) Signal 91 F. Signal 8. C.

(2) Signal 19 F. Signal 8. C.

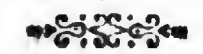
Si l'armée courant en échiquier dans l'ordre de marche, le Général veut la faire virer tout ensemble, le mouvement commencera en même temps par les Chefs de file, qui s'observeront, comme on a dit des Serre-files dans l'évolution précédente.

307. *Faire courir les Vaisseaux dans les Eaux de la tête de la Ligne ou des Colonnes.*

L'ARMÉE courant sur un autre aire de vent, que celui sur lequel elle est rangée, & le Général voulant que la ligne ou les colonnes courent dans les eaux du Vaisseau de leur tête, il la préviendra par le signal de mouvement (1); & aussi tôt après qu'il aura été répété, il fera signal (2) aux Vaisseaux de gouverner sur la pouppe de celui qui le précede, ou de se rendre dans ses eaux.

(1) Signal 91. F. Signal 30. C.

(2) Signal 43. F. Signal 30. C.



308. *Faire tenir le Vent, ou l'Armée étant en route, vent arriere ou largue, prendre les Amures d'un bord.*

L'ARMÉE courant vent arriere ou largue, rangée, soit sur une ligne, soit sur plusieurs, & le Général voulant la faire venir au lof, ou la faire courir en échiquier sur la ligne de l'ordre, il la préviendra par le signal d'avertissement (1), après lequel il fera celui de tenir le vent (2) ou celui d'amure (3), & aussi-tôt tous les Vaisseaux viendront successivement au lof, dans l'ordre que leur arrangement respectif prescrit, c'est-à-dire, que le mouvement doit commencer par la tête, si l'on prend les amures de la ligne sur laquelle l'armée est rangée; & par la queue, si l'on prend les amures de l'autre bord.

(1) Signal 91. F. Sig. { 5 ou 6, 13 ou 14, 16 ou 17, 20. } C.

(2) Sig. 118. F. Sig. { 5 ou 6, 13 ou 14, 16 ou 17, 20. } C.

(3) Signal 103. 106. F. Signal 6, 5. C.

Faire approcher ou éloigner une colonne.

Le signal de tenir le vent (2), suivi de celui d'exécution particuliere propre à une Escadre, ne regardera qu'elle seule, & le Général se servira de ce signal, suivant la circonstance, pour avertir une colonne de s'approcher ou de s'éloigner.

309. *Faire arriver.*

LORSQUE le Général voudra faire arriver l'armée d'une quantité indéterminée, ce qui peut être nécessaire dans quelques cas particuliers, quoique le signal (1) puisse en être fait sans être précédé du signal ordinaire d'avertissement, il sera exécuté sur le champ par toute l'armée.

(1) Signal 88. F. Sig. { 21, 22, 23, 24, 25, 26, 1. } C.

Faire approcher ou éloigner une colonne.

Si le signal d'arriver est précédé ou suivi de celui d'exécution particuliere d'une Escadre, le mouvement ne regardera que le corps auquel le signal d'exécution s'adresse; & le Général s'en servira, suivant la circonstance, pour faire approcher ou éloigner une colonne dans l'ordre de marche.

310. *Faire connoître l'Aire de Vent ſur lequel le Général veut courir.*

LES VENTS ayant changé un peu conſidérablement, ſoit qu'ils adonnent, ſoit qu'ils refuſent; & le Général, par cette raiſon, ou déterminé par d'autres circonſtances, voulant changer la route de l'armée, ſans changer l'aire de vent de la ligne ou des colonnes, & lui marquer préciſément quel eſt l'aire de vent, ſur lequel l'armée doit courir, il la préviendra par le ſignal général de fauſſe route (1); & auſſi-tôt après qu'il aura fait le ſignal d'aire de vent (2), tous les Vaiſſeaux, ſans attendre la répétition, mettront le cap à cet aire de vent, ſans changer celui de la ligne ou des colonnes.

(1) Signal 49. F. Un des 39 premiers ſignaux de canon.

(2) V. art. 286. Le même ſignal de C.

311. *Faire arriver la Ligne de quelques quarts; ou changer l'aire de vent de la Ligne ou des Colonnes.*

SI LE GÉNÉRAL ſe trouve dans la néceſſité de changer la ligne ſur laquelle l'armée eſt rangée, il n'exécutera pas cette manœuvre, comme il l'auroit fait de jour (*art.* 134.); mais ayant fait le ſignal d'avertiſſement (1), de changer l'aire de vent de la ligne, les Chefs de file, ſi l'armée eſt en ordre de marche, ou le premier Vaiſſeau de la tête, ſi l'armée eſt en ligne, auſſi-tôt que le Général aura fait un des ſignaux d'aires de vent (2), qui ne ſignifiera rien autre choſe dans cette occaſion, mettront le cap à la route déterminée, & l'armée ſuivra les eaux de la tête (3), en gouvernant ſucceſſivement chacun ſur la pouppe de celui qui le précede. Ainſi le Général rétablira l'ordre ſur la ligne qu'il ſe propoſe de ſuivre.

(1) Sig. 161. F. Un des 32 premiers ſignaux de C.

(2) V. art. 285. Le même ſignal de C.

(3) Signal 43. F. Signal 30. C.



312. *Faire virer l'Armée tout ensemble vent arriere, & prendre les amures de l'autre bord.*

L'ÉTAT du vent ou de la mer ne permettant pas à l'armée de virer vent devant; & le Général voulant lui faire prendre lof pour lof en virant tout ensemble vent arriere, il la préviendra par le signal d'avertissement (1) de mouvement; & aussi-tôt que le Général fera signal de virer (2), le dernier Vaisseau de la ligne arrivera pour revenir au lof sur l'autre bord. Il marquera le moment de sa manœuvre; & tous les Vaisseaux successivement jusqu'à la tête, observeront la même chose. Ainsi toute l'armée ayant viré vent arriere, & étant revenue au lof, les Vaisseaux courront au plus près, se tenant réciproquement dans la ligne sur laquelle ils étoient rangés.

(1) Signal 91. F. Signal 11. C.

(2) Signal 34. F. Signal 11. C.

Si l'armée est en ordre de marche, le mouvement commencera en même temps par le dernier Vaisseau de chaque colonne.

313. *L'Armée étant en ordre de Bataille ou de Marche, faire resserrer la Ligne ou les Colonnes.*

LE GÉNÉRAL voulant faire resserrer l'armée trop étendue, diminuer les distances, & rapprocher les Vaisseaux, il la préviendra d'un mouvement à exécuter (1); & aussi-tôt qu'il fera celui de resserrer la ligne ou les colonnes (2), tous les Vaisseaux de l'armée manœuvreront en conséquence; ceux de la tête diminueront successivement de voile, en amenant un peu, tandis que ceux qui les suivent continueront leur voilure, ou même en forceront de plus en plus de la tête à la queue, jusqu'à ce que le Vaisseau qui suit ait joint à un demi-cable de distance celui qui le précede.

(1) Signal 91. F. Signal 2. C.

(2) Signal 93. F. Signal 2. C.

Si l'armée est en ordre de marche sur plusieurs colonnes, celle de sous le vent manœuvrera comme il vient d'être

dit de la ligne; elle fervira comme de point fixe dans le mouvement des deux colonnes du vent qui arriveront tout enfemble d'un demi-rumb, pour venir enfuite au lof dans les eaux de leur Chef de file, lorfqu'il fera le fignal de l'exécution de fon mouvement. Les têtes obferveront de fe mettre par le travers l'une de l'autre.

314. *Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche, fur trois Colonnes de même bord.*

L'ARMÉE étant en ordre de bataille, ou rangée fur une ligne dont elle tient l'amure, & le Général voulant la faire paffer à l'ordre de marche fur trois colonnes de même bord, il fera exécuter ce mouvement fans changer la difpofition des Efcadres, afin d'éviter ce qui pourroit troubler l'ordre, c'eft-à-dire, que l'Efcadre qui fait l'avant-garde actuelle, fera la colonne du vent; le corps de bataille, celle du milieu; & l'arriere-garde, celle de fous le vent. L'armée ayant été prévenue du mouvement (1), auffi-tôt que le Général fera fignal d'ordre de marche (2) de même bord, le Commandant de l'avant-garde, qui doit refter au vent, fera fignal d'exécution particuliere (3), & enfuite celui de panne, qui ne regardera que fon Efcadre. Cependant les deux autres arriveront enfemble de deux rumbs (4) pendant une demi-horloge; après quoi l'Efcadre du centre revenant au lof, fera fon fignal d'exécution particuliere & celui de panne (5) pour fon Efcadre, tandis que l'Efcadre de fous le vent, courra encore une demi-horloge en arrivant; après quoi fon Commandant fera fignal de fervir (6), pour faire connoître qu'il eft à fon pofte, par le travers des deux colonnes du vent qui feront fervir, la troifieme venant au lof en route.

(1) Signal 91. F. Signal 13 C.
(2) Signal 36. F. Signal 13. C.
(3) . . . .
(4) Signal 31. F. Sig. {98. F. 12. C.
(5) Signal 4 F. Signal 100. F.
(6) Signal 95. F. Signal 12. C.

VICE-AMIRAL. ou Avant-Garde.		*CONTRE-AMIRAL. ou Arriere-Garde.*	
Avertiffement général.	1. Signal 91. Feux. Signal 13. Canon.	1. Signal 91. Feux. . . . Signal 13. Canon. . .	Avertiffement général.
Ordre de marche fur trois colonnes de même bord.	2. Signal 36. F. Signal 13. C.	2. Signal 36. F. . . . . Signal 13. C.	Ordre de marche fur trois colonnes de même bord.

	Vice-Amiral, ou Avant-Garde.	*Contre-Amiral, ou Arriere-Garde.*	
Exécution particuliere. Panne.	3. Signal 9. F. Signal 100. F.	3.	
	4.	4. Signal 32. F. . . .	Exécution particuliere du Général & du Contre-Amiral.
		Signal 88. F. . . . Signal 22. C. . . .	Arriver de 2. Rumbs.
	5.	5.	
Faire servir.	6. Signal 95. F. Signal 12. C.	6. Signal 95. F. . . . Signal 12. C.	Faire servir.

315. *L'Armée étant en ordre de Bataille, la mettre en ordre de Marche sur trois Colonnes de l'autre bord.*

Le Général voulant réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes de l'autre bord, sans changer la disposition présente des Escadres, il la préviendra d'un mouvement à exécuter (1); & après que le signal sera parvenu aux extrémités, il fera signal d'ordre de marche sur l'autre bord (2); aussi-tôt le premier Vaisseau de la tête de l'avant-garde virera par la contre-marche au vent; il sera suivi de toute l'Escadre qui virera dans ses eaux; & lorsque le Vaisseau du Commandant, qui est au centre, ou, s'il a changé de poste, lorsque son Matelot d'avant virera, le premier Vaisseau du corps de bataille donnera vent devant; l'arriere-garde commencera de même à virer, lorsque le Général ou son Matelot d'avant virera. Les Vaisseaux de la tête, & ceux qui auront viré les premiers, & qui seront plus au vent, seront proportionnément très-petites voiles, ensorte que ceux de l'arriere, & qui seront plus sous le vent, en feront davantage, jusqu'à ce qu'ils aient serré la ligne. Il est essentiel, dans ces grands mouvements, que les Vaisseaux aient leurs feux de distinction, & qu'ils fassent les signaux de mouvement actuel (3).

(1) Signal 91. F. Signal 14. C.

(2) Signal 38 F. Signal 14. C.

(3) V. art. 305.

316. *Changer l'ordre de Marche en ordre de Bataille de même bord.*

LE GÉNÉRAL ne voulant point attendre le jour pour changer l'ordre de marche ſur trois colonnes en ordre de bataille de même bord, & ayant déterminé, pour plus de facilité, de former la ligne ſur celle de la colonne de ſous le vent, ſans changer la diſpoſition des Eſcadres, il préviendra l'armée d'un mouvement (1), après quoi il fera ſignal d'ordre de bataille de même bord (2); auſſi-tôt le Commandant de la colonne de ſous le vent fera ſignal d'exécution particuliere pour ſon Eſcadre (3), & enſuite celui de panne, que ſon premier Vaiſſeau conſervera pour ſervir au relévement du dernier Vaiſſeau du corps de bataille qui le doit précéder. Cependant le Général ayant fait ſignal d'exécution particuliere (4), pour les deux colonnes du vent & celui d'arriver, elles largueront enſemble de deux rumbs, juſqu'à ce que la colonne du centre, qui eſt immédiatement au vent de celle en panne, ſoit parvenue en avant dans l'aire de vent de la ligne; ce que ſon dernier Vaiſſeau fera connoître par les ſignaux de mouvement actuel qui lui ſont propres. Alors le Général fera pour ſon Eſcadre les ſignaux d'exécution particuliere & de panne (5); ſon premier Vaiſſeau conſervera ce que ce dernier ſignal a de permanent, pour ſervir au relévement de l'avant-garde, qui continuera à arriver juſqu'à ce qu'elle ſoit à ſon poſte, à la tête, & dans l'aire de vent de la ligne: le ſignal de mouvement actuel du dernier Vaiſſeau de l'avant-garde qui viendra au lof, ſera ſuivi de celui du Général de faire ſervir (6), & mettre en route: la tête fera très petites voiles.

(1) Signal 91. F. Signal 16. C.
(2) Signal 41. F. Signal 16. C.
(3) . . . . . ;
(4) Signal 87. F. Sig. { 88. F. 12. C.
(5) Signal 4. B. Signal 100. F.
(6) Signal 95. F. Signal 12. C.

	VICE-AMIRAL. *ou Avant-Garde.*	*CONTRE AMIRAL.* *ou Arriere-Garde.*	
Avertiſſement général.	1. Signal 91. F. Signal 16. C.	1. Signal 91. F. . . . Signal 16. C. . . .	Avertiſſement général.
Ordre de bataille de **même bord**.	2. Signal 41. F. Signal 16. C.	2. Signal 41. F. . . . Signal 16. C. . . .	Ordre de bataille de même bord.

	VICE-AMIRAL. ou Avant-Garde.	CONTRE-AMIRAL. ou Arriere-Garde.	
	3.	3. Signal 14. F. . . . Signal 100. F. . . .	Exécution particuliere. Panne.
Exécution particuliere de la colonne du centre & de celle du vent. . .	4. Signal 27. F.	4.	
Arriver de 2. rumbs. . .	Signal 88. F. Signal 22. C.		
	5.	5.	
Faire servir.	6. Signal 95. F. Signal 12. C.	6. Signal 95. F. . . . Signal 12. C. . . .	Faire servir.

317. *L'Armée étant en ordre de Marche sur trois Colonnes, la mettre en ordre de Bataille sur l'autre bord.*

Si le Général jugé à propos de mettre l'armée en bataille dans les eaux de la colonne du vent, & sur le bord opposé à l'amure qu'il tient alors, il en préviendra l'armée par le signal d'avertissement de mouvement (1), après lequel il fera celui d'ordre de bataille de l'autre bord (2). Aussi-tôt le premier Vaisseau de l'avant-garde, sans attendre d'autre signal, virera par la contre-marche, & son Escadre suivra ses eaux. Cependant les Vaisseaux de l'armée auront leurs feux de distinction, & feront les signaux de mouvement actuel (3), pour déterminer le moment de la manœuvre de ceux qui les suivent. Ainsi le premier Vaisseau du corps de bataille se rendra facilement dans les eaux du dernier Vaisseau de l'avant-garde; l'arriere-garde manœuvrera de la même maniere que le corps de bataille, relativement à l'avant-garde; la tête de la ligne observera de faire extrêmement petites voiles, pour donner au corps de bataille, qui en fera davantage, & à la queue qui en forcera, le temps de serrer la ligne: & l'ordre rétabli, le Général fera éteindre les feux extraordinaires.

(1) Signal 91. F. Signal 17. C.

(2) Signal 45. F. Signal 17. C.

(3) V. art. 300.

CHAPITRE

CHAPITRE XV.

ORDRES ET SIGNAUX DE JOUR OU DE NUIT, POUR LE TEMPS DE BRUME.

318. *Avertiſſements généraux.*

Avertiſſement général de mouvement.

LE GÉNÉRAL ne fera aucun mouvement de jour ou de nuit en temps de brume, ſans en prévenir l'armée (1) afin que les Vaiſſeaux ſe préparent au mouvement qui doit ſuivre : le ſignal ſera ordinairement accompagné d'un nombre de coups de canon, qui variera ſuivant l'objet; & le même nombre de coups ſera répété avec le ſignal de manœuvrer. On obſervera que cette ſeconde partie du ſignal eſt deſtinée dans l'avertiſſement, à annoncer l'eſpece de manœuvre qui doit ſuivre; & dans le ſignal de manœuvre à en confirmer l'ordre, & à la faire connoître par une double expreſſion, ainſi qu'on l'a fait dans les ſignaux de nuit.

(1) Signal 12. brume.

Ce ſignal pourra être accompagné d'un ou de pluſieurs coups de canon, ſuivant la circonſtance.

L'armée eſt avertie, que le ſignal qui commencera le mouvement, ſera toujours fait une demi-horloge après le ſignal général d'avertiſſement : & il ſera tiré pour les deux le même nombre de coups de canon que dans les ſignaux de jour ou de nuit, qui ont la même manœuvre pour objet.

Obſervation ſur les ſignaux de canon.

Ordre d'obſerver le ſignal.

Quoiqu'on ait varié les ſignaux de canon, pour déſigner les mouvements différents; l'armée eſt avertie que le Général pourra très-ſouvent n'employer que le ſimple ſignal d'ordre de l'obſerver (2), ou ne point tirer du tout de canon, lorſque le ſignal particulier de brume fait ſeul, indiquera ſuffiſamment la manœuvre.

(2) Signal 1, C.

Signaux de mouvement actuel & d'exécution particuliere de la manœuvre de chaque Vaiſſeau.

Pour obvier, autant qu'il ſera poſſible, aux abordages qui pourroient être occaſionnés par les mouvements de virer vent devant, d'arriver, ou autres mouvements; les Vaiſſeaux

qui après un signal exécuteront leur mouvement, ou qui dans le cours de la navigation en feront un contraire à la route commune des Vaisseaux, feront connoître leur mouvement & sa durée par un signal particulier de mouvement actuel (3); après lequel ils feront, s'il est nécessaire, celui d'amure, ou les signaux de reconnoissance qui leur seront propres. Ainsi les Vaisseaux, par l'usage de ces signaux combinés, seront réciproquement avertis du mouvement & de la distance des colonnes; ils maintiendront l'ordre, ils se rassembleront, & ils éviteront, autant qu'il se pourra, les accidents.

(3) Sig 5, 7, 17, 19, 20, 23 B. Sig 1, 3, 7, 15, 31. C.

Répétition des signaux.

L'armée évitera la confusion du nombre de coups de canon que plusieurs signaux exigent, si les Vaisseaux portant pavillon, répétent seuls ceux du Général; & les Chefs de division, si l'armée est nombreuse, tireront en répétition autant de coups de pierriers (4), que leur Commandant aura tiré de coups de canon; les autres Vaisseaux de la ligne & Frégates ne tireront point en répétition de signaux, excepté dans les cas de nécessité. Mais afin que le signal parvienne aux extrémités, tous les Vaisseaux répéteront successivement l'autre partie du signal de brume, qui indiquera la manœuvre ou le mouvement.

(4) Signal 13. B.

Ainsi l'armée étant en ligne, les signaux se répéteront en même temps du Vaisseau du Général aux extrémités, suivant l'arrangement où se trouveront alors les Escadres; mais si l'armée est en ordre de marche, le Vice-Amiral & le Contre-Amiral répéteront en même temps, si la colonne du Général est au centre, & successivement en commençant par la colonne la plus proche du Général, s'il est au vent ou sous le vent des deux autres. Dans ces cas, la propagation des signaux se fera également depuis chacun des Généraux jusqu'aux extrémités de leur colonne, le premier & le dernier Vaisseau ne négligeront point de faire connoître que le signal leur est parvenu (5).

(5) Sig 5, 7. B. Signal 1, 3, 7, 15, 31, C.

Annuller un signal.

La nécessité de se servir de signaux de canon en temps de brume, & la facilité de se méprendre à la mesure du temps ou de la distance entre les coups, ou d'autres raisons, rendent

indiſpenſable le ſignal d'annuller (6) le ſignal précédent. (6) Sig. 6, 7. B. Signal 38. C.

Silence. C'eſt dans le temps de brume, que privé de la vûe des objets extérieurs, il convient plus particulièrement d'obſerver un très-grand ſilence pour mieux diſtinguer des ſignaux, qui n'offrent pas une grande combinaiſon, & qui n'ont que de légeres différences. Les Capitaines obligeront les Equipages à ſe tenir tranquilles à leur poſte, & à manœuvrer ſans bruit.

Voilure, route & meſure du ſillage. La route que le Général fera, s'il n'en fait pas d'autre ſignal, ſera toujours à ſix rumbs de vent portant plein ; & quelle que ſoit la route que le Général faſſe, à moins d'y être forcé, il réglera ſa voilure, de maniere à ne faire jamais plus de trois nœuds par heure. Le Vaiſſeau de la tête obſervera ſoigneuſement de ne pas faire un plus grand ſillage, & celui de la queue de n'en pas faire un moindre, afin de ne point trop étendre la ligne & de ne ſe point ſéparer.

Ordre des Vaiſſeaux. L'armée conſervera l'ordre dans lequel elle s'eſt trouvée rangée, lorſque la brume l'a ſurpriſe, à moins que l'armée étant en ligne, & le Général craignant la durée de la brume, & la ſéparation de l'armée trop étendue, il ne juge à propos de la réunir davantage, en réduiſant l'ordre de bataille en ordre de marche ſur trois colonnes.

Meſure de la diſtance des Vaiſſeaux & reconnoiſſance par le canon. Pendant la durée de la brume, les Vaiſſeaux, pour obvier aux abordages, autant qu'il ſe pourra, éviteront premièrement de ſe trouver à la portée ordinaire de la voix ; & pour juger encore de leur diſtance reſpective, ils tireront de demi en demi-heure quelques coups de fuſil (7). (7) Signal 16. B.

Les Généraux feront connoître encore plus particulièrement leurs colonnes & leurs diſtances, en tirant toutes les heures quelques coups de canon (8). (8) Signal 7. B. Sig. 1, 2, 4, C.

Les Chefs de Diviſion tireront autant de coups de pierriers (9), que leurs Généraux en auront tiré de canon. (9) Signal 13. B.

Reconnoiſſance par la voix. Immédiatement après que chaque Vaiſſeau aura tiré quelques coups de fuſil, & qu'il aura entendu ceux d'un autre Vaiſſeau, il pourra heller une fois (10), & même ſe nommer, (10) Sig. 18. B. ſe ſervant du porte-voix (11), afin que ceux qui ſont à (11) Sig. 24. B.

portée de l'entendre, reconnoiſſent leur rang.

Reconnoiſſance par les différentes batteries de la caiſſe.

Les différents corps ou colonnes de l'armée battront de temps en temps, & ſucceſſivement la caiſſe (12), depuis le Commandant jusqu'à la tête & à la queue de chaque Eſcadre ou colonne.

(12) Signal 17, 19, 20. B.

Reconnoiſſance par le ſon de la trompette, du cor, de la cloche.

Les Généraux, les Chefs de Diviſion & autres Vaiſſeaux, ſe feront encore particuliérement reconnoître par le ſon de leurs trompettes, du cor ou de la cloche (13).

(13) Signal 10, 11, 29. B.

319. *Faire obſerver le Signal.*

On tire quelquefois un ou deux coups de canon (1), pour faire obſerver le ſignal: ainſi le Général, pour éviter, par des raiſons particulieres, la multiplicité des coups de canon, que l'on a joints aux ſignaux ordinaires de brume, pourra ſouvent ſe ſervir, en leur place, du nombre deſtiné à faire obſerver ou confirmer le ſignal.

(1) Signal 7. B. Signal 1, 2. C.

320. *Faire connoître que le Signal eſt parvenu juſqu'aux extrêmités de la Ligne, & connoître l'étendue de l'Armée.*

Le premier Vaiſſeau de la tête, & le premier de la queue de la ligne ou des colonnes, feront connoître au Général, que le ſignal qu'il a fait, a été entendu de toute l'armée, & qu'il eſt parvenu juſqu'aux extrêmités, en y répondant par celui de ſignal entendu ou apperçu (1), ou par le ſignal de mouvement actuel (2), quand il ſera queſtion de manœuvre.

(1) Signal 7. B. Sig. 1, 3, C.

(2) Sig. 5, 7. B. Sig 1, 3, C.

321. *Virer à Pic, & appareiller.*

Lorsque le Général voudra faire appareiller toute l'armée, il en fera d'abord un ſignal d'avertiſſement (1); & après qu'il aura été répété, il ſe diſpoſera à mettre ſous voile, en faiſant le ſignal de virer à pic (2); cependant les

(1) Sig 7, 12 B. Signal 12. C.

(2) Sig. 7, 28 B. Signal 12. C.

Vaiſſeaux n'appareilleront point, que le Généralne faſſe ſignal de faire ſervir (3), & chaque Commandant fera le ſien particulier.

(3) Sig 7. 17. 19. 20. B. Signal 12. C.

Si le Général ne veut faire appareiller qu'une ſeule Eſcadre, après avoir fait le ſignal d'avertiſſement (1), il fera le ſignal d'appareiller (3) propre à ladite Eſcadre.

322. *Signal d'Amure : commencer la Route ; & faire ſervir.*

Le Général appareillant, commençant la route, & faiſant ſervir après la panne, pourra le faire connoître par un ſignal d'amure, qui indiquera s'il abat ſtribord (1) ou basbord (2). Cependant il marquera pour ſon Eſcadre ou pour l'armée, le moment où il commencera à faire route, par le ſignal de marche ou de faire ſervir (3), ou ſimplement par le nombre de coups de canon qu'il doit tirer toutes les heures, ce que les Commandants feront auſſi de la maniere qui leur eſt propre (4); ils feront les ſignaux de reconnoiſſance (5), ſi le Général les fait. Tous les Vaiſſeaux de l'armée mettant ſous voile, le feront également connoître par les ſignaux de mouvement actuel (5).

(1) Sig. 7. 13. B. Signal 5. C.

(2) Sig. 7. 14. B. Signal. 6. C.

(3) Sig. 7. 17. 19. 20. B. Sig. 12. C.

(4) Signal 7. B. Sig. 1. 2. 4. C.

(5) V. art. 318.

323. *Faire virer l'Armée par la contre-marche.*

Lorsque le Général voudra faire virer par la contremarche, l'armée rangée en ordre de bataille, il fera d'abord un premier ſignal d'avertiſſement (1); & lorſqu'il aura été répété, il fera celui de virer par la contre-marche (2); auſſi-tôt le premier Vaiſſeau de la tête donnera vent devant, & tous feront ſucceſſivement, en virant, les ſignaux de mouvement actuel qui leur ſont propres : & chaque Vaiſſeau ne virera qu'après que le ſignal de mouvement actuel du précédent ſera fini. Ainſi ils ſuivront à peu-près les mêmes eaux.

(1) Sig. 7. 12 B. Signal 9. C.

(2) Sig 7. 18 B. Signal 9. C.

324. *Faire virer l'Armée tout ensemble vent devant.*

L'armée, dans un temps de brume, ne virera point par la contre-marche, si elle est en ordre de marche; mais si l'ordre a été bien formé, l'armée peut virer tout ensemble vent devant, aussi facilement que si elle étoit en ligne. Lors donc que le Général voudra faire virer de bord à l'armée, elle sera prévenue de ce mouvement par un signal d'avertissement (1). Le Général marquera ensuite le moment (2), où tous les Vaisseaux doivent donner ensemble vent devant pour former l'échiquier au vent, ou pour se remettre en ligne ou en colonne, s'ils sont alors en échiquier: chaque Vaisseau observera particulièrement, dans son abattée, s'il peut appercevoir le Vaisseau qui le suivoit avant le mouvement, & qui doit avoir viré immédiatement avant lui.

(1) Sig. 7. 11. B. Signal 6. C.
(2) Sig. 2, 7. B. Signal 2. C.

Les Vaisseaux qui virent le feront connoître par le signal de mouvement actuel (3), afin que ceux qui les précédent ou qui les suivent, puissent régler leur mouvement pour éviter les abordages; & quand ils commenceront à aller de l'avant, après avoir viré, ils feront le signal d'amure (4).

(3) Signal 5. B.
(4) Signal 13, 14. B.

Le Vaisseau, qui par le renversement de la ligne ou de la colonne, en sera devenu le premier; & celui qui en sera devenu le dernier, marqueront en particulier le moment de la fin de leur manœuvre, par le signal qui leur sera devenu propre (5).

(5) V. art. 318.

325. *Faire virer l'Armée tout ensemble vent arriere, & prendre les Amures de l'autre bord.*

Si quelques raisons déterminent le Général à faire virer l'armée tout ensemble vent arriere, pour prendre les amures de l'autre bord, les Signaux d'avertissements faits & répétés (1), le Général fera signal de virer (2) vent

(1) Sig. 7. 12. B. Sig. 11. C.
(2) Sig. 3. 7. B. Signal 11. C.

arriere ; & auſſi-tôt les Vaiſſeaux arriveront tout enſemble, en faiſant le ſignal de mouvement actuel (3), juſqu'à ce qu'en revenant au lof, ils faſſent le ſignal (4) de l'amure qu'ils prendront : cependant le premier & le dernier Vaiſſeau de la ligne ou de chaque colonne, marqueront, comme il convient, la fin de leur manœuvre.

(3) Signal 5. B.
(4) Sig. 13, 14. B.

326. *Mettre en Panne.*

QUAND le Général voudra que l'armée prévenue de mouvement (1), mette en panne, & qu'il en fera le ſignal (2), les Vaiſſeaux mettront auſſi-tôt en panne ſur le bord dont ils tiennent l'amure.

(1) Sig. 7, 12. B. Signal 18. C.
(2) Sig 7. 25. B. Signal 18. C.

Si l'armée eſt vent arriere, le Général fera ſignal de lof ou d'amure (3), avant que de faire le ſignal de panne.

(3) S. 7, 13, 14. B. Signal 5, 6. C.

La panne de tous les Vaiſſeaux de l'armée ſera toujours les huniers amenés à mi mât, & les baſſes voiles carguées; le grand hunier braſſié ſur le mât, & le petit à porter, afin que les Vaiſſeaux ſoient plus diſpoſés à arriver promptement.

Pendant que l'armée ſera en panne, elle fera alternativement uſage des différents ſignaux de reconnoiſſance (4), afin que les Vaiſſeaux reconnoiſſent les pavillons & leurs colonnes.

(4) V. art. 318.

327. *Mettre à la Cape.*

LA CAPE ſera deſtinée pour le mauvais temps, & elle ſera toujours à la grande voile, & du bord dont on ſera amuré. Le Général en ayant fait le ſignal d'avertiſſement (1), attendra qu'il ſoit répété, pour faire celui de cape (2).

(1) Sig. 7, 12. B. Signal 33. C.
(2) Sig 7. 8. B. Signal 33. C.

Mais ſi l'armée eſt vent arriere, le ſignal de lof (3), précédera celui de cape.

(3) S. 7, 13, 14. B. Signal 5, 6. C.



328. *Faire servir, & continuer la Route.*

Lorsque le Général voudra que l'armée fasse route, après la panne ou la cape, elle en sera prévenue par l'avertissement d'appareiller (1), & le Général fera le signal de marche (2), en orientant ses voiles sur l'amure qu'il tient.

(1) Sig. 7, 12. B. Signal 12. C.

(2) Sig. 7, 17, 19, 20. B. Signal 12. C.

329. *Faire connoître l'aire de vent sur lequel le Général veut courir.*

Le Général voulant changer de route, le vent restant le même, ou conserver la même route dans un changement de vent un peu considérable, en préviendra l'armée par un premier signal d'avertissement (1), & il lui fera connoître ensuite par un second signal (2), sur quel aire de vent il veut courir; & comme le signal d'amure fait partie de ce second signal, les Vaisseaux de l'armée seront toujours avertis du bord sur lequel le Général court. Le Général, dans ce mouvement, n'arrivera, ou ne viendra au lof qu'au dernier coup de canon qui désignera l'aire de vent.

(1) Sig. 7, 12. B. Sig. {20, 21, 22, 23, 24, 25, 26} C.

(2) Sig. 7, 13, 14 B. Sig. {20, 21, 22, 23, 24, 25, 26.} C.

330. *Changer l'ordre de Bataille en ordre de Marche sur trois Colonnes.*

Quoiqu'il paroisse très-convenable à l'armée de conserver pendant la brume l'ordre dans lequel elle étoit rangée, lorsque la brume l'a surprise, cependant si le Général craint que sa durée soit une occasion à l'armée en ligne de se trop étendre, ou peut-être de se séparer, il pourra réduire l'ordre de bataille en ordre de marche sur trois colonnes, soit en continuant la même route, & conservant ses amures, soit en s'élévant & changeant d'amures. Le choix entre ces deux manœuvres doit dépendre de la ligne des Bâtiments qui sont à la suite de l'armée, du parage, des terres ou de l'ennemi. Dans l'une & l'autre évolution, l'armée est

est avertie que l'arrangement respectif des colonnes en ordre de marche, sera toujours le même que celui qu'elles observent alors en ligne; c'est-à-dire, que l'avant-garde actuelle, telle qu'elle soit, passera au vent; l'Escadre qui fait le corps de bataille, passera au milieu; & l'Escadre qui fait l'arriere-garde, restera sous le vent.

PREMIERE MANIERE.

Mettre l'Armée en ordre de Marche sur trois Colonnes de même bord.

L'Escadre du Général étant à l'avant-garde.

LE GÉNÉRAL ayant fait signal d'avertissement (1) pour prévenir l'armée, qu'il va la faire passer de l'ordre de bataille à l'ordre de marche sur trois colonnes de même bord, & le signal étant parvenu aux deux extrémités de la ligne; si le Général fait lui-même l'avant-garde, aussi-tôt que le signal d'ordre de marche (2) sera parvenu à l'Escadre qui le suit, il fera celui de panne (3), qui en ce cas, regardera sa seule Escadre & les bâtiments de la suite de l'armée qui sont sous le vent, lesquels cependant continueront leur bordée encore une demi-horloge, avant que de mettre en panne. Le premier Vaisseau de l'Escadre qui passe au milieu, & tous les autres successivement jusqu'au dernier de la ligne, leur Commandant ayant répété le signal d'ordre de marche (2), arriveront tous ensemble de deux rumbs, parallélement sur les perpendiculaires du vent. Et les deux Escadres ayant ainsi couru pendant une demi-horloge, le Commandant de celle du centre, fera le signal de panne (4), qui ne sera que pour son Escadre seule. La troisieme Escadre larguera encore une demi-horloge de la même maniere, pour passer sous le vent des deux autres colonnes, son Commandant continuant pour elle le signal d'ordre de marche (2); après quoi il fera celui de panne (4), & l'armée sera, autant qu'il se peut, réunie.

(1) Signal 7. 12 B. Signal 13. C.

(2) Sig. 7, 16 B. Signal 13 C.

(3) Signal 25. B. Signal 31. C.

(4) Signal 25. B. Sig. 3. 7. C.

L'Escadre du Général étant au centre.

Si le Général est au centre de la ligne, après qu'il aura

fait le signal d'avertissement (1), & qu'il aura été répété par les pavillons, il fera celui d'ordre de marche sur trois colonnes de même bord (2); & aussi-tôt que la connoissance de ce dernier signal sera parvenue à la tête & à la queue de son Escadre, le Commandant de l'avant-garde, averti du mouvement par la communication des signaux, fera mettre son Escadre en panne (4), tandis que l'Escadre du centre & celle de la queue arriveront de deux rumbs, comme il a été dit, la premiere durant une demi-horloge, & la seconde pendant une horloge.

L'Escadre du Général étant à l'arriere-garde.

Si l'Escadre du Général fait l'arriere-garde, le signal de mouvement s'étant communiqué de la queue à la tête de la ligne, le Commandant de l'avant-garde mettra en panne (4), celui du centre fera les mêmes signaux & mouvements que le Général a faits dans le cas précédent, & le Général manœuvrera, comme il a été dit, dans ce même cas, de l'Escadre dont il occupe la place.

Les Vaisseaux de la suite de l'armée étant au vent, comme on l'a supposé, le tiendront sans larguer aucunement, & mettront successivement en panne de la tête à la queue, après avoir couru une demi-horloge, depuis la communication des signaux: dans cet arrangement la tête & la queue des Bâtiments déborderont un peu la colonne du vent; & ce sera pour eux un avantage de s'être un peu rapprochés & d'être plus au vent. Mais si dans l'ordre de bataille, la ligne des Bâtiments de la suite de l'armée est sous le vent, alors elle larguera tout ensemble de deux rumbs, en même temps que les deux Escadres du centre & de la queue de la ligne; & elle mettra en panne en même temps que celle de sous le vent.

Dans cette évolution, les Escadres prévenues du rang qu'elles occupent de premiere, seconde ou troisieme colonne relativement au vent, ne doivent pas se tromper à la manœuvre, de mettre en panne ou d'arriver, si elles font d'ailleurs attention aux signaux de reconnoissance & de mouvement actuel de leurs Commandants.

SECONDE MANIERE.

Mettre l'Armée en ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord, en virant tout enſemble par colonne.

LE GÉNÉRAL voulant faire paſſer l'armée de l'ordre de bataille à l'ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord, & en ayant fait le ſignal d'avertiſſement (1); & ce ſignal répété étant parvenu aux extrémités de la ligne, quel que ſoit le poſte que le Général occupe, il fera le ſignal (2) d'ordre de marche de l'autre bord; & celui-ci ayant auſſi été répété, l'avant-garde actuelle, qui doit faire la colonne du vent, donnera auſſi-tôt, & tout enſemble vent devant (3). L'Eſcadre du centre courra encore un quart d'horloge, avant que de virer, comme la précédente, & elle en fera le ſignal, autant pour marquer à ſes Vaiſſeaux l'inſtant de leur manœuvre, que pour en prévenir la troiſieme qui la ſuit: celle-ci devant faire la colonne de ſous le vent, virera tout enſemble, après avoir prolongé ſa bordée pendant un autre quart d'horloge plus que la colonne du centre, c'eſt-à-dire, après avoir couru une demi-horloge ſur le même bord, depuis le ſignal (2) d'ordre de marche.

(1) Sig. 7, 11. B. Signal 14. C.

(2) Sig. 7, 27. B. Signal 14. C.

(3) Signal 2. B. Signal 8. C.

TROISIEME MANIERE.

Mettre l'Armée en ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord, en virant par la Contre-marche.

SI LE GÉNÉRAL veut faire exécuter le changement de l'ordre de bataille en ordre de marche ſur trois colonnes de l'autre bord, en faiſant virer l'armée par la contre-marche; après qu'il aura fait le ſignal d'avertiſſement de mouvement (1), il fera celui de virer par la contre-marche (2),

(1) Sig. 7, 11. Signal 14. C.

(2) Signal 18 B. Signal 9. C.

& enfuite celui d'ordre de marche fur l'autre bord (3); le premier Vaiffeau de la colonne du centre virera en même temps que le Vaiffeau du centre de la premiere colonne; & de même, le premier Vaiffeau de la troifieme colonne virera en même temps que le Vaiffeau du centre de la feconde colonne. Ces moments feront marqués par les fignaux de mouvement actuel (4). Il faut remarquer que dans ce mouvement de virer par la contre-marche, les Vaiffeaux fucceffifs n'ont que le fignal de l'exécution actuelle du Vaiffeau qui précede immédiatement (5), & l'eftime du temps & de la diftance, pour fe déterminer à virer. Ainfi il eft très-difficile qu'ils courent exactement dans les mêmes eaux.

(3) Signal 27. B. Signal 14. C.

(4) V. art. 301.

(5) V. art. 321.

Les Bâtiments de la fuite qui feront au vent, vireront tous enfemble en échiquier au fignal (3) d'ordre de marche; & ceux qui feront fous le vent, vireront de même tous enfemble, lorfque le dernier Vaiffeau de cette colonne virera.

331. *Faire chaffer un Vaiffeau à la tête de la Ligne ou des Colonnes.*

LE GÉNÉRAL préviendra, s'il fe peut, la brume, pour donner ordre à quelque Vaiffeau de chaffer en avant de l'armée, & il fe fervira des fignaux de jour ou de nuit (1), appliqués à cet ufage; mais lorfqu'il y aura apparence de brume, il eft du devoir de la premiere Frégate de chaque Efcadre de paffer de l'avant, & de naviguer au vent & fous le vent à une diftance convenable de la ligne ou des colonnes, afin de pouvoir prévenir l'armée de la découverte des Vaiffeaux ou de la terre, & de fe tenir en même temps à portée d'entendre les fignaux. Le Général, incertain fi les chaffeurs ont paffé de l'avant, leur en donnera l'ordre par un fignal (2) qu'ils répéteront en fe détachant.

(1) V. art. 114, 115, 284.

(2) Sig. 4, 7. B. Signal. 19. C

332. *Si l'on découvre des Vaiffeaux.*

SI QUELQUE Vaiffeau de l'armée découvre des Vaiffeaux étrangers, il en fera auffi-tôt un fignal d'avertiffement

(1), qu'il confirmera par un ſecond ſignal (2), s'il les reconnoît pour ennemis; & le Général donnera les ordres convenables : les Vaiſſeaux feront branlebas, & ſe diſpoſeront au combat (3).

Ennemis. *Branlebas.*

(1) Sig. 7, 12 B. Signal 37 C.
(2) Signal 9. B. Signal 37. C.
(3) Signal 8 B. Signal 36. C.

333. *Si quelque Vaiſſeau découvre la terre ou un danger.*

Le Vaisseau de l'armée qui découvrira la terre (1) ou un danger (2) ſur lequel la route porte, en fera auſſi-tôt un ſignal d'avertiſſement (1, 2); cependant il fera immédiatement après le ſignal de fond, de virer, d'arriver, ou tel autre ſignal que feroit le Général ſuivant l'objet.

Il ſe ſervira du porte-voix pour prévenir les Vaiſſeaux qui ſont à portée du relevement de la terre ou du danger, & il pourra faire les ſignaux de l'aire de vent auquel il faut courir pour l'éviter (3).

(1) Signal 6, 7. B. Signal 27. C.
(2) Signal 7, 10 B. Signal 28. C.
(3) V. art. 339.

334. *Si un Vaiſſeau eſt incommodé, ou en danger.*

Le Vaisseau qui ſera fort incommodé ou en danger, le fera connoître par un premier ſignal (1); après lequel il en fera un autre (2), qu'il répétera régulièrement toutes les demi-heures : les Vaiſſeaux plus à portée de ſecourir celui qui eſt en danger, & cela regarde particulièrement les deux qui doivent le précéder & le ſuivre dans l'ordre ſur lequel l'armée eſt cenſée rangée, ou ceux qui ſeront effectivement alors le plus près, ſeront obligés de lui envoyer leurs Chaloupes, qui ne négligeront pas d'embarquer un compas, un porte-voix, des armes, des vivres, quelques grapins, des remorques; & le Capitaine inſtruira l'Officier détaché de la diſtance où il trouvera ſon Vaiſſeau en panne, s'il eſt néceſſaire, & des ſignaux particuliers par leſquels il le reconnoîtra. Les Vaiſſeaux feront enſorte de faire parvenir au Général les ſignaux & la connoiſſance du Vaiſſeau en danger.

(1) Sig. 7, 7. B. Signal 35. C.
(2) Signal 2. C.

335. *Faire connoître qu'on a trouvé un bon fond pour mouiller. Mouiller.*

Bon fond. LE VAISSEAU qui aura trouvé un bon fond pour mouiller, le fera connoître par un signal particulier d'avertissement (1). (1) Sig 7. 11 B. Signal 29. C.

Mouiller. Et le Général voulant ensuite faire mouiller l'armée, la préviendra de s'y disposer (2) : aussi-tôt les Vaisseaux pareront leurs ancres, & le signal répété, le Général fera signal de mouiller (3): il laissera en même temps tomber son ancre; il filera une quantité de cable égale à trois fois la profondeur du fond. Les Vaisseaux mouilleront dans l'ordre où ils se trouvent, & mettront aussi-tôt après une Chaloupe à la mer, soit pour remédier aux accidents d'arbordage, ou autres, soit pour se rendre à bord du Général au premier signal d'ordre (4). *Ordre.*

(2) Sig. 7, 11 B. Signal 31. C.
(3) Sig 7. 11. B. Signal 32. C.
(4) Sig 7. 11. B. Signal 1. C.

336. *Signal numéraire.*

S'IL ÉTOIT absolument nécessaire de faire un signal numéraire en temps de brume, on pourroit désigner les nombres en exprimant les unités par des coups de canon tirés lentement, & les dixaines par des coups précipités, observant que deux coups de canon, coup sur coup, vaudroient 10, trois coups de canon 20, & ainsi de suite. On pourroit se servir pour avertissement de nombre d'un signal de canon (1), qui étant joint, par exemple, au signal d'amure (2), avertiroit de la route à faire, ou d'un signal particulier (3) de l'aire de vent, qu'il faudroit suivre, conformément à la table de l'article 286. *Aire de vent de la route.*

De même le signal d'avertissement (1), accompagnant celui de terre ou de danger (4), le signal numéraire (3), fait immédiatement après, désigneroit l'aire de vent du relevement. *Relevement de la terre ou du danger.*

(1) Signal 63. C
(2) Signal 7, 13, 14. B. Signal 63 C.
(3) Signal 22 B. Un des 32 premiers signaux de canon.
(4) Signal 7, 6, 10. B Signal 63. C.

FIN.

TABLE

DES

MATIERES.

TABLE

TABLE
DES MATIERES
CONTENUES DANS LES DEUX LIVRES
DE LA TACTIQUE.

B

C

D

Si

F

G

H

N

O

Faire

P

Q

R

S

Obfervation

T

V

FIN de la Table des Matieres.

TABLE

DES

SIGNAUX DE JOUR,

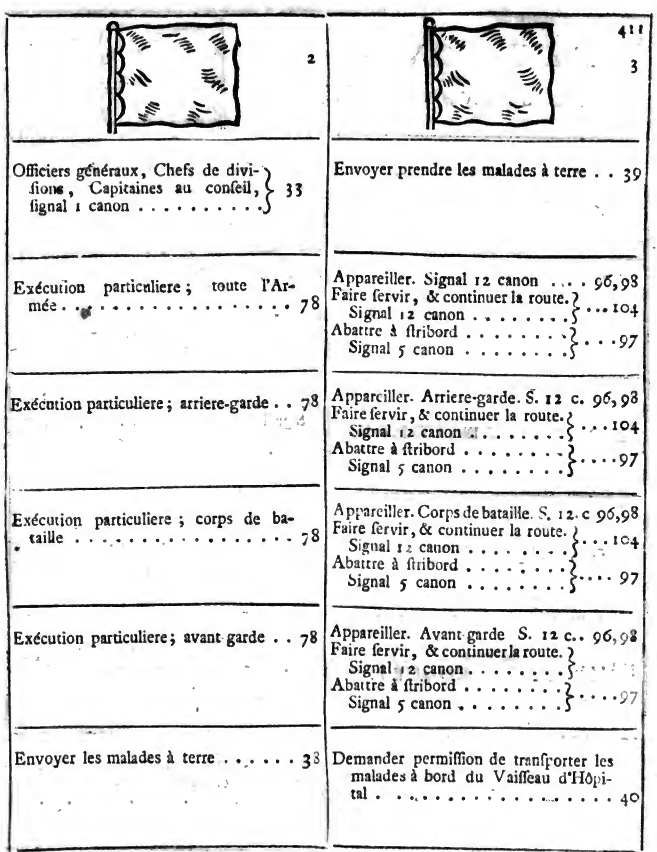
PAVILLONS ET FLAMMES.

PAVILLONS DE DISTINCTION.	BLANC. A
POUPPE.	En Berne. Appeller une Chaloupe ou Canot à ſon bord . . . . 43 Signal 3 canon. Beſoin d'eſcorte . . . 72
VERGUE D'ARTIMON.	En Berne. Appeller les Chaloupes ou Canots de l'Armée à leur bord. . . . 43 Le Général paſſant à la tête, au centre, ou à la queue de ſon Eſcadre. Joindra de plus un pavillon ſemblable au mât convenable 199
PERROQUET D'ARTIMON.	Pavillon de diſtinction du Contre-Amiral du corps de bataille, ou de l'Eſcadre blanche 9
GRAND PERROQUET.	Pavillon de diſtinction de l'Amiral . . . 9 Signal de ralliement 63
PETIT PERROQUET.	Pavillon de diſtinction du Vice-Amiral du corps de bataille ou de l'Eſcadre blanche 9
BEAUPRÉ.	Envoyer les Chaloupes à bord du Général . . . . 44 Parler au Général . . . . 58 Signal 2 canon ſi l'on eſt preſſé de parler 58

Avertir

Blanc & Bleu. — B	Bleu. — C
Avertir les Vaiſſeaux de mettre à pouppe le Pavillon de Nation que le Général mettra . . . . 201 Nº. Le ſignal ſuivant ſera numéraire, & indiquera le numéro du Pavillon.	Inſpection des mouvements de l'Armée 200
Le Vice-Amiral paſſant à la tête, au centre ou à la queue de ſon Eſcadre. Joindra de plus un Pavillon ſemblable au mât convenable 199	Le Contre-Amiral paſſant à la tête, au centre ou à la queue de ſon Eſcadre. Joindra de plus un Pavillon ſemblable au mât convenable 199
Pavillon de diſtinction du Contre-Amiral de l'avant-garde ou de l'Eſcadre blanche & bleue 9	Pavillon de diſtinction du Contre-Amiral de l'arriere-garde ou de l'Eſcadre bleue 9
Pavillon de diſtinction du Vice-Amiral de l'Armée, Amiral de l'avant-garde ou de l'Eſcadre blanche & bleue . . . 9	Pavillon de diſtinction du Contre-Amiral de l'Armée, Amiral de l'arriere-garde ou de l'Eſcadre bleue 9
Pavillon de diſtinction du Vice-Amiral de l'avant-garde ou de l'Eſcadre blanche & bleue 9	Pavillon de diſtinction du Vice-Amiral de l'arriere-garde ou de l'Eſcadre bleue 9
Envoyer les Chaloupes à bord du Vice-Amiral . . . . 44 Parler au Vice-Amiral . . . . 58 Signal 2 canon, ſi l'on eſt preſſé de parler 58	Envoyer les Chaloupes à bord du Contre-Amiral . . . . 44 Parler au Contre-Amiral . . . . 58 Signal 2 canon, ſi l'on eſt preſſé de parler 58

PAVILLONS DE SIGNAUX.	1
POUPPE.	Officiers généraux au conseil . . . . } 32 Signal 1 canon . . . . }
VERGUE D'ARTIMON.	Avertissement de signal numéraire } 85 Signal 1, 2, ou 63 canon . . . }
PERROQUET D'ARTIMON.	Avertissement de hauteur ou de latitude 87,88
GRAND PERROQUET.	Avertissement général de mouvement. 77
PETIT PERROQUET.	Avertissement de fausse route . . . . . . 89 Sig. 1 canon, courir 2 horloges . . *id.* Sig. 3 canon, courir 4 horloges . . *id.* Sig. 7 canon, courir 6 horloges . . *id.* Sig. 15 canon, courir 8 horloges . . *id.*
BEAUPRÉ.	Parler à un autre Vaisseau qu'au Général 59



2	3
Officiers généraux, Chefs de divisions, Capitaines au conseil, signal 1 canon . . . . } 33	Envoyer prendre les malades à terre . . 39
Exécution particuliere; toute l'Armée 78	Appareiller. Signal 12 canon . . . . 96, 98 Faire servir, & continuer la route. Signal 12 canon . . . . } . . . 104 Abattre à stribord . . . . Signal 5 canon . . . . } . . . 97
Exécution particuliere; arriere-garde . . 78	Appareiller. Arriere-garde. S. 12 c. 96, 98 Faire servir, & continuer la route. Signal 12 canon . . . . } . . . 104 Abattre à stribord . . . . Signal 5 canon . . . . } 97
Exécution particuliere; corps de bataille 78	Appareiller. Corps de bataille. S. 12. c 96, 98 Faire servir, & continuer la route. Signal 12 canon . . . . } . . . 104 Abattre à stribord . . . . Signal 5 canon . . . . } 97
Exécution particuliere; avant-garde . . 78	Appareiller. Avant-garde S. 12 c.. 96, 98 Faire servir, & continuer la route. Signal 12 canon . . . . } Abattre à stribord . . . . Signal 5 canon . . . . } 97
Envoyer les malades à terre 38	Demander permission de transporter les malades à bord du Vaisseau d'Hôpital 40

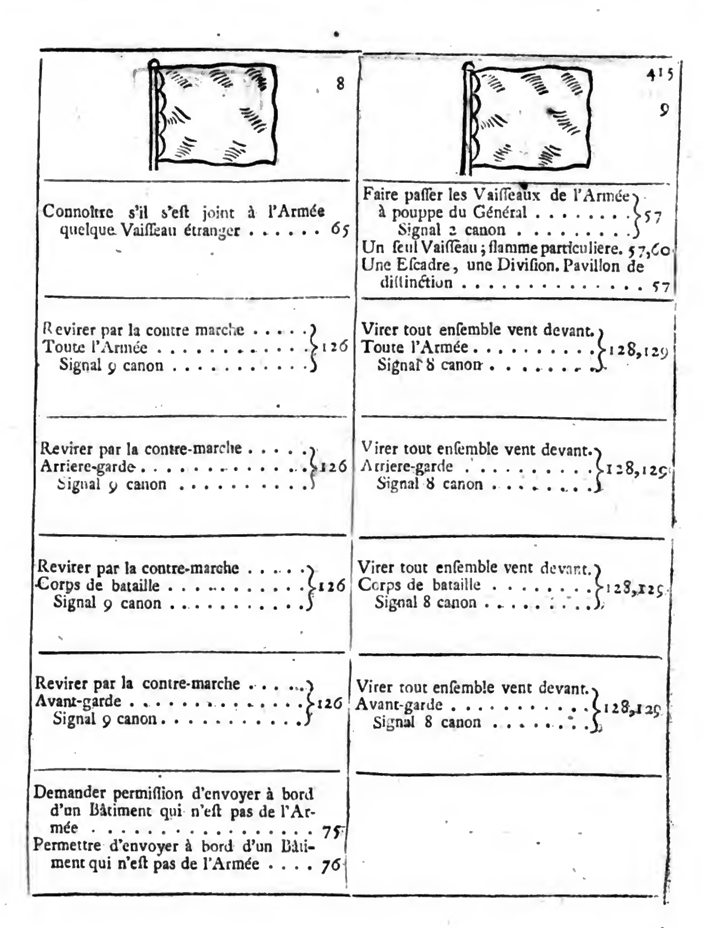
PAVILLONS DE SIGNAUX.

4

POUPPE.	Envoyer les Chaloupes faire de l'eau ou du bois 41
VERGUE D'ARTIMON.	Panne ; toute l'Armée. Signal 18 c. 102 Cape { à la misaine. fig. 3, 33 c. . ; à la grande voile. fig. 7, 33 c. ; à l'artimon. fig. 15, 33 c. . . . ; à sec. fig. 31, 33 c. . . . . . } 103
PERROQUET D'ARTIMON.	Panne ; arriere-garde . . . . Signal 18 canon . . . . } 102
GRAND PERROQUET.	Panne ; corps de bataille . . . . Signal 18 canon . . . . } 102
PETIT PERROQUET.	Panne ; avant-garde . . . . Signal 18 canon . . . . } 102
BEAUPRÉ.	Les Généraux mettant seuls en panne, sans arrêter le mouvement de leur Escadre 102

5	6
Envoyer les Chaloupes à la pêche . . . 42	Homme tombé à la mer 50
Forcer de voile. Toute l'Armée . . . . 105 Faire chasser 114, 117	Diminuer de voile. Toute l'Armée . . 107
Forcer de voile. Arriere-garde . . . . . 105 Faire chasser 114, 117	Diminuer de voile. Arriere-garde . . . 107 Si l'on ne peut pas faire plus de voile. } 106 Flamme particuliere . . . . }
Forcer de voile. Corps de bataille . . . 105 Faire chasser 114, 117	Diminuer de voile. Corps de bataille . . 107 Si l'on ne peut pas faire plus de voile . . } 106 Flamme particuliere . . . . }
Forcer de voile. Avant garde . . . . . 105 Faire chasser 114, 117	Diminuer de voile. Avant-garde . . . . 107 Si l'on ne peut pas faire plus de voile. } 105 Flamme particuliere . . . . }
Envoyer à la pêche les Chaloupes de l'Hôpital 42	Homme tombé à la mer, sauvé par un autre Vaisseau 50

PAVILLONS *DE SIGNAUX.*	7
POUPPE.	Connoître si tous les Vaisseaux sont à leur poste 64
VERGUE D'ARTIMON.	Virer par la contre-marche . . . . . . Toute l'Armée . . . . 126 Signal 9 canon . . . .
PERROQUET D'ARTIMON.	Virer par la contre-marche . . . . . . Arriere-garde . . . . 126 Signal 9 canon . . . .
GRAND PERROQUET.	Virer par la contre-marche . . . . . . Corps de bataille . . . . 126 Signal 9 canon . . . .
PETIT PERROQUET.	Virer par la contre-marche . . . . . . Avant-garde . . . . 126 Signal 9 canon . . . .
BEAUPRÉ.	Demander permission d'envoyer à terre . . . . 75 Permettre d'envoyer à terre 76



8	9
Connoître s'il s'eſt joint à l'Armée quelque Vaiſſeau étranger 65	Faire paſſer les Vaiſſeaux de l'Armée à pouppe du Général . . . . Signal 2 canon . . . . } 57 Un ſeul Vaiſſeau ; flamme particuliere. 57,60 Une Eſcadre, une Diviſion. Pavillon de diſtinction 57
Revirer par la contre marche . . . . . Toute l'Armée . . . . Signal 9 canon . . . . } 126	Virer tout enſemble vent devant. Toute l'Armée . . . . Signal 8 canon . . . . } 128,129
Revirer par la contre-marche . . . . . Arriere-garde . . . . Signal 9 canon . . . . } 126	Virer tout enſemble vent devant. Arriere-garde . . . . Signal 8 canon . . . . } 128,129
Revirer par la contre-marche . . . . . Corps de bataille . . . . Signal 9 canon . . . . } 126	Virer tout enſemble vent devant. Corps de bataille . . . . Signal 8 canon . . . . } 128,129
Revirer par la contre-marche . . . . . . Avant-garde . . . . Signal 9 canon . . . . } 126	Virer tout enſemble vent devant. Avant-garde . . . . Signal 8 canon . . . . } 128,129
Demander permiſſion d'envoyer à bord d'un Bâtiment qui n'eſt pas de l'Armée . . . . 75 Permettre d'envoyer à bord d'un Bâtiment qui n'eſt pas de l'Armée 76	

PAVILLONS DE SIGNAUX.	10
POUPPE.	Faire abattre à basbord les Vaisseaux qui appareillent .... Signal 6 canon .... } 97
VERGUE D'ARTIMON.	Tenir le vent. Toute l'Armée .... Signal 20 canon .... } 103
PERROQUET D'ARTIMON.	Tenir le vent. Arriere-garde ..... Signal 20 canon .... } 108
GRAND PERROQUET.	Tenir le vent. Corps de bataille ... Signal 20 canon .... } 108
PETIT PERROQUET.	Tenir le vent. Avant-garde ...... Signal 20 canon .... } 108
BEAUPRÉ.	

Couper

11	12
Couper le cable . . . . } 98 Signal 12 canon . . . . }	Virer lof pour lof par la contre-marche . . . . } 127 Sous le vent . . . . } Signal 10 canon . . . . }
Arriver. Toute l'Armée. . . . . } 109 Signal 21, 22, 23, 24, 25, 26 canon. }	Toute l'Armée. Echiquier fous le vent de la ligne . . . 110
Arriver. Arriere-garde . . . . } 109 Signal 21, 22, 23, 24, 25, 26 canon. }	Arriere-garde. Echiquier fous le vent de la ligne . . . 110
Arriver. Corps de bataille . . . . . . } 109 Signal 21, 22, 23, 24, 25, 26 canon. }	Corps de bataille. Echiquier fous le vent de la ligne . . . 110
Arriver. Avant-garde . . . . } 109 Signal 21, 22, 23, 24, 25, 26 canon. }	Avant-garde. Echiquier fous le vent de la ligne . . . 110

PAVILLONS DE SIGNAUX.	13
POUPPE.	Donner la remorque à un Vaisseau . . . 68
VERGUE D'ARTIMON.	Toute l'Armée. Echiquier au vent de la ligne 110
PERROQUET D'ARTIMON.	Arriere-garde. Echiquier au vent de la ligne 110
GRAND PERROQUET.	Corps de bataille. Echiquier au vent de la ligne 110
PETIT PERROQUET.	Avant-garde. Echiquier au vent de la ligne 110
BEAUPRÉ.	

14	15
Répartir la viande fraîche 47	Filer le cable par le bout, & laiſſer une bouée 98
Toute l'Armée. Etendre la ligne ou les colonnes 112	Toute l'Armée. Reſſerrer la ligne ou les colonnes . . . 111
Arriere-garde. Etendre la ligne ou les colonnes 112	Arriere-garde. Reſſerrer la ligne ou les colonnes . . . 111
Corps de bataille. Etendre la ligne ou les colonnes 112	Corps de bataille. Reſſerrer la ligne ou les colonnes . . . 111
Avant-garde. Etendre la ligne ou les colonnes 112	Avant-garde. Reſſerrer la ligne ou les colonnes . . . 111

PAVILLONS DE SIGNAUX.	16
POUPPE.	Faire embarquer les Chaloupes 100
VERGUE D'ARTIMON.	Aborder. Toute l'Armée . . . . 166 Galiote en état de tirer 169
PERROQUET D'ARTIMON.	Aborder. Arriere-garde 166
GRAND PERROQUET.	Aborder. Corps de bataille 166
PETIT PERROQUET.	Aborder. Avant-garde 166
BEAUPRÉ.	

17	18
Amariner les prises . . . . 124 Brûler les prises . . . . Flamme 7 au grand perroquet . . . 124	Ordre de marche sur deux colonnes . . 236
Ordre de bataille du bord, dont le Général tient l'amure . . . . Signal 16 canon 125	Ordre de bataille du bord opposé à l'amure que tient le Général . . . . Signal 17 canon 125
Se préparer au combat . . . . Signal 36 canon . . . . 158 Faire approcher les Galiotes 169	Faire aborder les Brûlots 167
Faire connoître qu'on peut attaquer avec avantage . . . . 122 Commencer le combat 159	Donner dans la Flotte 123
Faire cesser le combat . . . . 168 Faire retirer les Galiotes 169	Faire remettre les Brûlots à leur poste. 167

PAVILLONS DE SIGNAUX.	19
POUPPE.	Retrancher un repas aux équipages . . . 46
VERGUE D'ARTIMON.	Perpendiculaire du vent . . . . 133 Arriver par converſion. } Signal d'aire de vent. } 134
PERROQUET D'ARTIMON.	Former un corps de réſerve à la queue de la ligne . . . . 161 Ajouter un pavillon numéraire . . . . . 161 Ajouter le ſignal de ralliement 161
GRAND PERROQUET.	Former un corps de réſerve de quelques Vaiſſeaux de chacun des trois corps. 161 Ajouter un ſignal numéraire . . . . . . 161 Ajouter le ſignal de ralliement 161
PETIT PERROQUET.	Former un corps de réſerve à la tête de la ligne . . . . 161 Ajouter un ſignal numéraire . . . . . . 161 Ajouter le ſignal de ralliement 161
BEAUPRÉ.	

20	21
Rendre la ration aux Equipages 46	Officier mort à bord d'un Vaiſſeau . . . 49 Quel Officier. Ajouter un pavillon numéraire 49
Angle obtus, le ſommet ſous le vent . . 136	Ordre de retraite 229
Pour que le corps de réſerve fortifie l'arriere garde . . . . 161 Ajouter le ſignal de ralliement 161	Si la terre eſt au vent de la route . . . } Signal 27 canon . . . . } 55 Doubler l'ennemi par la queue 162
Pour que le corps de réſerve fortifie le corps de bataille . . . . 161 Ajouter le ſignal de ralliement 161	Si la terre eſt dans l'aire de vent de la route . . . . } Signal 27 canon . . . . } 55
Pour que le corps de réſerve fortifie l'avant-garde . . . . 161 Ajouter le ſignal de ralliement 161	Si la terre eſt ſous le vent de la route. } Signal 27 canon . . . . } 55 Doubler l'ennemi par la tête 162

PAVILLONS DE SIGNAUX.	22
POUPPE.	Sonder 56
VERGUE D'ARTIMON.	Chaloupes. Armement ordinaire . . . . 44 Si on a trouvé fond en ſondant 56
PERROQUET D'ARTIMON.	Chaloupes armées . . . . 44 Fond de roc 56
GRAND PERROQUET.	Chaloupes armées & matelaſſées . . . . 44 Fond de ſable ou de vaſe. Signal 29 canon . . . . } 56
PETIT PERROQUET.	Signal de ralliement . . . Rappeller les Chaſſeurs. } . . . . 63 Point de fond 56
BEAUPRÉ.	

Chaſſer

23	24
Chasser librement & sans conserver l'ordre 116	Ordre de marche sur six colonnes de même bord 192
Faire étendre les Chasseurs. Signal 19 canon 115	Ordre de marche sur trois colonnes de même bord . . . . Signal 13 canon 170
Si l'objet de la chasse est reconnu . . . 120	Découverte de Vaisseaux reconnus . . . 54
Faire connoître qu'on a espérance de joindre l'objet de la chasse 121	Découverte de Vaisseaux non reconnus. 54 Vaisseaux ennemis . . . . . . Signal 3 canon . . . . 54 Armée ou Escadre ennemie. Signal 37 canon 54
	Choix de la relâche . . . . 74 Séparation d'une partie de l'Armée. . . 74

PAVILLONS DE SIGNAUX.	25
POUPPE.	Ordre de marche fur fix colonnes de l'autre bord 193
VERGUE D'ARTIMON.	Ordre de marche fur trois colonnes de l'autre bord . . . . Signal 14 canon . . . . } 176
PERROQUET D'ARTIMON.	Faire courir tous les Vaiffeaux dans les eaux de la tête . . . . Signal 30 canon . . . . } 198
GRAND PERROQUET.	Impoffibilité d'exécuter l'ordre 84
PETIT PERROQUET.	Secours prompt 71
BEAUPRÉ.	

26	27
Ouvrir les paquets cachetés 62	
Virer par la contre marche, vent arriere. 184	Virer tout ensemble vent arriere . . . Signal 11 canon 186
Messe ou Vêpres . . . . 48 Commencement de Messe. Signal 1 canon 48	Exercice du canon & du fusil . . . . . 51 Exercice du fusil & tirer à poudre . . Signal 1 canon . . . . 51 Tirer au blanc . . . . Signal 3 canon 51
Mettre un Canot à la mer pour aller au-devant des ordres 60	Distribuer l'ordre de Chaloupe en Chaloupe 61
Faire prendre les repas à l'Equipage . . 45	Faire branlebas & rétablir les branles . . 52

PAVILLONS DE SIGNAUX.	28
POUPPE.	
VERGUE D'ARTIMON.	Signal apperçu 83
PERROQUET D'ARTIMON.	Perfifter ; & fignal de confirmation d'ordre 80
GRAND PERROQUET.	Approuver ou confentir 81
PETIT PERROQUET.	Refufer 82
BEAUPRÉ.	

29	30
Défaffourcher 94	
Virer à pic 96	Confeil de guerre pour délit militaire. Signal 1 canon . . . . } 34
Appareiller les meilleurs voiliers . . . . 99 Courre fus, chaffe ou pourfuite. Ajouter au fignal un coup de ca- non à boulet . . . . } 67, 114 Ou ajouter fig. 12 canon 99	Exécution du Confeil de guerre . . . . Trois coups de canon . . . . } 34
Avertiffement de mouillage . . . . Signal 32 canon . . . . } . . 90 Mouiller une ancre feule 92	Signal de danger, ou d'incommodité Flamme particuliere . . . . Signal, 1, 3 canon . . . . } 69 Vaiffeau incommodé ou en danger . . . Signal 28, 35 canon . . . . } 70
Mouiller fans avertir . . Signal 2 canon . . . . } 91	Befoin de relâcher. Signal 2 canon . . } 72

PAVILLONS DE SIGNAUX.	31
POUPPE.	Annuller l'ordre ou le signal. Signal 38 canon 31
VERGUE D'ARTIMON.	Annuller l'ordre ou le signal. Signal 38 canon 31
PERROQUET D'ARTIMON.	Annuller l'ordre ou le signal. Signal 38 canon 31
GRAND PERROQUET.	Annuller l'ordre ou le signal. Signal 38 canon 31
PETIT PERROQUET.	Annuller l'ordre ou le signal. Signal 38 canon 31
BEAUPRÉ.	Annuller l'ordre ou le signal Signal 38 canon 31

431

32

33

FLAMMES *De Distinction & de Signaux.*	BLANCHE. 1
BATON D'ENSEIGNE.	Commiſſaires 36
VERGUE D'ARTIMON.	Ordre; toute l'Armée 27
VERGUE SECHE.	*Septieme Vaiſſeau.* Premiere Diviſion de l'Amiral 12
VERGUE DE FOUGUE.	*Sixieme Vaiſſeau* Premiere Diviſion de l'Amiral 12
HAUT DU PERROQUET D'ARTIMON.	Troiſieme Diviſion du corps de bataille. 10
GRANDE VERGUE.	*Cinquieme Vaiſſeau.* Premiere Diviſion de l'Amiral 12
VERGUE DE GRAND HUNIER.	*Troiſieme Vaiſſeau.* Premiere Diviſion de l'Amiral 12
VERGUE DE GRAND PERROQUET.	*Quatrieme Vaiſſeau.* Premiere Diviſion de l'Amiral 12
HAUT DU GRAND PERROQUET.	Premiere Diviſion du corps de bataille. 10
VERGUE DE MISAINE.	*Deuxieme Vaiſſeau.* Premiere Diviſion de l'Amiral 12
VERGUE DE PETIT HUNIER.	*Premier Vaiſſeau.* Premiere Diviſion de l'Amiral 12
HAUT DU PETIT PERROQUET.	Seconde Diviſion du corps de bataille. 10

Ecrivains ordinaires 36

Ordre. Efcadre du Vice-Amiral 27

Septieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Vice-Amiral . . . 12

Sixieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Vice-Amiral . . . 12

Troifieme Divifion de l'avant-garde . . 10

Cinquieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Vice-Amiral . . . 12

Troifieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Vice-Amiral . . . 12

Quatrieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Vice-Amiral . . . 12

Premiere Divifion de l'avant-garde . . . 10

Deuxieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Vice-Amiral . . . 12

Premier Vaiffeau.
Premiere Divifion du Vice Amiral . . . 12

Deuxieme Divifion de l'avant-garde . . 10

Commis des Vivres. 36

Ordre. Efcadre du Contre-Amiral . . . 27

Septieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Contre-Amiral . . 12

Sixieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Contre-Amiral . . 12

Troifieme Divifion de l'arriere garde . . 10

Cinquieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du contre-Amiral . . 12

Troifieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Contre Amiral . . 12

Quatrieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Contre-Amiral . . 12

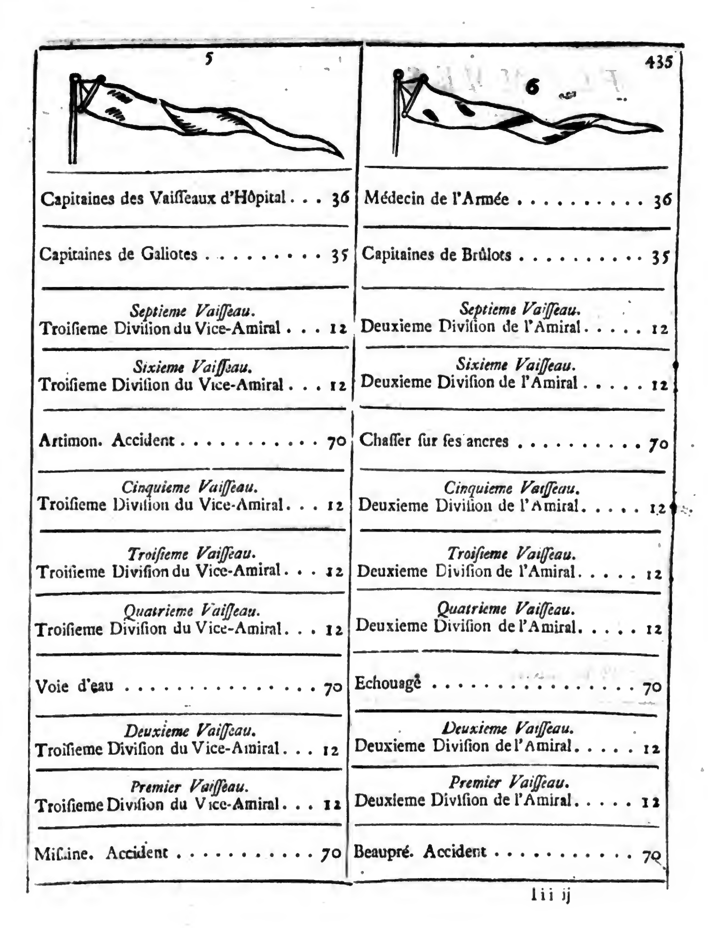
Premiere Divifion de l'arriere-garde . . 10

Deuxieme Vaiffeau.
Premiere Divifion du Contre Amiral. . 12

Premier Vaiffeau.
Premiere Divifion du Contre Amiral. . 12

Deuxieme Divifion de l'arriere-garde. . 10

FLAMMES DE SIGNAUX.	4
BATON D'ENSEIGNE.	Capitaines des Bâtiments de suite . . . 63
VERGUE D'ARTIMON.	Capitaines de Frégates 35
VERGUE SECHE.	*Septieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
VERGUE DE FOUGUE.	*Sixieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
HAUT DU PERROQUET D'ARTIMON.	Etambord, ou Gouvernail. Accident. 70
GRANDE VERGUE.	*Cinquieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
VERGUE DE GRAND HUNIER.	*Troisieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
VERGUE DE GRAND PERROQUET.	*Quatrieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
HAUT DU GRAND PERROQUET.	Grand mât. Accident 70
VERGUE DE MISAINE.	*Deuxieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
VERGUE DE PETIT HUNIER.	*Premier Vaisseau.* Deuxieme Division du Vice-Amiral . . 12
HAUT DU PETIT PERROQUET.	Poulaine. Accident 70



5	6
Capitaines des Vaisseaux d'Hôpital . . . 36	Médecin de l'Armée 36
Capitaines de Galiotes 35	Capitaines de Brûlots 35
Septieme Vaisseau. Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12	*Septieme Vaisseau.* Deuxieme Division de l'Amiral 12
Sixieme Vaisseau. Troisieme Division du Vice-Amiral . . . 12	*Sixieme Vaisseau.* Deuxieme Division de l'Amiral 12
Artimon. Accident 70	Chasser sur ses ancres 70
Cinquieme Vaisseau. Troisieme Division du Vice-Amiral. . . 12	*Cinquieme Vaisseau.* Deuxieme Division de l'Amiral. 12
Troisieme Vaisseau. Troisieme Division du Vice-Amiral. . . 12	*Troisieme Vaisseau.* Deuxieme Division de l'Amiral. 12
Quatrieme Vaisseau. Troisieme Division du Vice-Amiral. . . 12	*Quatrieme Vaisseau.* Deuxieme Division de l'Amiral. 12
Voie d'eau 70	Echouagê 70
Deuxieme Vaisseau. Troisieme Division du Vice-Amiral. . . 12	*Deuxieme Vaisseau.* Deuxieme Division de l'Amiral. 12
Premier Vaisseau. Troisieme Division du Vice-Amiral. . . 12	*Premier Vaisseau.* Deuxieme Division de l'Amiral. 12
Misaine. Accident 70	Beaupré. Accident 70

FLAMMES DE SIGNAUX.

7

BATON D'ENSEIGNE.	Chirurgiens Majors 35
VERGUE D'ARTIMON.	Pilotes & Lostes 35
VERGUE SECHE.	*Septieme Vaisseau.* Troisieme Division de l'Amiral 12
VERGUE DE FOUGUE.	*Sixieme Vaisseau.* Troisieme Division de l'Amiral 12
HAUT DU PERROQUET D'ARTIMON.	Affourcher avec un grelin. 92
GRANDE VERGUE.	*Cinquieme Vaisseau.* Troisieme Division de l'Amiral 12
VERGUE DE GRAND HUNIER.	*Troisieme Vaisseau.* Troisieme Division de l'Amiral 12
VERGUE DE GRAND PERROQUET.	*Quatrieme Vaisseau.* Troisieme Division de l'Amiral 12
HAUT DU GRAND PERROQUET.	Incendie 70
VERGUE DE MISAINE.	*Deuxieme Vaisseau.* Troisieme Division de l'Amiral 12
VERGUE DE PETIT HUNIER.	*Premier Vaisseau.* Troisieme Division de l'Amiral 12
HAUT DU PETIT PERROQUET.	Affourcher avec une grosse ancre 92

8	9
Aumôniers 36	Calfats 37
Charpentiers 37	Longitude 87
Septieme Vaisseau. Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12	*Septieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12
Sixieme Vaisseau. Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12	*Sixieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12
Brûlot préparé à l'abordage 167	
Cinquieme Vaisseau. Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12	*Cinquieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12
Troisieme Vaisseau. Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12	*Troisieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12
Quatrieme Vaisseau. Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12	*Quatrieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12
Brûlot préparé à l'abordage 167	Danger 69
Deuxieme Vaisseau. Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12	*Deuxieme Vaisseau.* Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12
Premier Vaisseau. Troisieme Division du Contre-Amiral . . 12	*Premier Vaisseau.* Deuxieme Division du Contre-Amiral . 12
Brûlot préparé à l'abordage 167	

SIGNAUX DE CANON

POUR LE JOUR, LA NUIT, ET LE TEMPS DE BRUME.

REMARQUES sur l'usage des SIGNAUX de Canon.

ON NE TIRERA au plus que six coups de canon pour un signal.

Les signaux de canon seront différenciés par le nombre des coups, & par la maniere de les tirer.

Ainsi les coups depuis 2 jusqu'à 6, seront tirés, soit lentement, soit coup sur coup, soit enfin en mettant une plus grande distance pour séparer & distinguer une suite de coups.

La premiere colonne de la Table suivante, comprend le numéro, par lequel le signal de canon est indiqué.

On a marqué les coups de canon par des c, dans la seconde colonne, où chaque c marque un coup de canon.

Les ċ ponctués indiquent les coups tirés lentement, c'est-à-dire, à 12 ou 15 secondes de distance l'un de l'autre.

Les c-c joints par une barre d'union, désignent les coups de canon tirés coup sur coup, à 4 ou 5 secondes au plus de distance l'un de l'autre.

Les ċċ, c-c, ċ, ou autres séparés de quelque maniere que ce soit par une virgule, font connoître par cette marque, qu'il doit y avoir une distance fort sensible dans une suite de coups, dont les uns sont tirés lentement, & les autres coup sur coup. On comptera pour la virgule au moins 30 secondes.

Les Répétiteurs auront attention à ne répéter les signaux que 2 à 3 minutes après le dernier coup de canon.

Quoiqu'on ait varié les signaux de canon, pour désigner les mouvements ou ordres différents, l'Armée est avertie que le Général pourra très-souvent, particulièrement de jour & quelquefois de nuit, & même en temps de brume, n'employer que le premier ou le second signal de canon, lorsque la circonstance l'exigera, & que l'autre partie du signal de jour, de nuit ou de brume, indiquera suffisamment la manœuvre.

SIGNAUX DE CANON

Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.

Numero des Signaux	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	Signaux de canon pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
I	c	Diane & Retraite. Batterie de la Caisse	18	243	318
	c	Faire observer le signal	29		319
		N°. Ce Signal tiendra souvent lieu de tous les autres signaux de canon, dont le Général ne voudra pas multiplier les coups.			
	c	Pavillon 1. Pouppe. Appeller les Officiers Généraux au Conseil	32		
	c	Pavillon 2. Pouppe. Appeller les Officiers Généraux, les Chefs de Division, les Capitaines des Vaisseaux de ligne au Conseil	33		
	c	Après le signal 1, 2, de Conseil. Officier Général débordant de son Vaisseau	33		
	c	Pavillon 30 Vergue d'artimon. Conseil de guerre pour Délit militaire	44		
	c	Pavillon 26. Perroquet d'artimon. Messe ou Vêpres.	38		
	c	Pavillon 27. Perroquet d'artimon. Faire tirer les soldats à poudre	51		
	c	Pavillon 22. Pouppe. Flamme particuliere. Faire sonder un Vaisseau	55		
	c	Pavillon 9. Pouppe. Flamme particuliere. Faire passer un seul Vaisseau à pouppe	57		
	c	Pavillon 29. Perroquet d'artimon. Faire tirer sur un Navire étranger	67		
	c	Pavillon 30. Grand perroquet. Si un Vaisseau court sur un danger	69		
	c	Pavillon 1. Vergue d'artimon. Avertissement de signal numéraire	85		
	c	Pavillon 1. Petit perroquet. Courir deux horloges à l'aire de vent indiqué	89		
	c	Petit hunier déferlé. Signal de partance	93		
	c	Signal 2, 7, 12. F. Signal apperçu & exécution de mouvement du premier Vaisseau de la ligne ou des colonnes	. . .	246 301	
	c	Signal 1 F. après les signaux 48, 16. F. désigne le Nord	. . .	285 311	
	c	Signal 113. F. mauvais fond	. . .	291	
	c	Signal 161. F. changer l'aire de vent de la ligne ou des colonnes		311	
	c	Reconnoissance du Contre-Amiral	. . .	. . .	3 8

Signal

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
I	c	Signal 5. B. Exécution de mouvement du premier Vaisseau	. . .	. . .	318
	c	Signal entendu. Premier Vaisseau	. . .	. . .	318 320
	c	Signal 22. B. à l'ancre ; Ordre	. . .	. . .	335
	c	Signal 22. B. sous voile ; désigne le Nord	. . .	. . .	336
2	c-c	Ordre réitéré d'observer le signal	29	243	318 319
		Nª. Ce signal tiendra souvent lieu de tous les autres signaux de Canon dont le Général ne voudra pas multiplier les coups.			
	c-c	Pavillon 9. Pouppe. Faire passer tous les Vaisseaux à pouppe	57		
	c-c	Pavillon de Distinction. Beaupré. Si l'on est pressé de parler à un Commandant	58		
	c-c	Pavillon 30. Petit Perroquet. Besoin de relâcher . . .	72		
	c-c	Pavillon 1. Vergue d'artimon. Avertissement de signal numéraire	85		
	c-c	Pavillon 29. Petit Perroquet. Mouiller	91		
	c-c	Signal 141. F. Chasser un Vaisseau découvert, & tirer sur un Vaisseau qui ne veut pas parler	. . .	263 264	
	c-c	Signal 65. F. Faire promptement porter le secours . .	. . .	267	
	c-c	Signal 90. F. Besoin de relâcher	. . .	289	
	c-c	Signal 85. F. Détacher un Vaisseau d'Escorte . . .	. . .	290	
	c-c	Signal 2. F. après les signaux 48, 161. F. désigne le N¼NO	. . .	286 311	
	c-c	Signal 93. F. Resserrer la ligne ou les colonnes . . .	. . .	313	
	c c	Reconnoissance du Vice-Amiral	. . .	. . .	318
	c-c	Toutes les demi-heures après le Signal 1. B. de danger. Accident quelconque	. . .	. . .	334
	c-c	Signal 22. B. désigne le N¼NO	. . .	. . .	336
3	cc	Pavillon 27. Perroquet d'artimon. Tirer au Blanc . . .	51		
	cc	Pavillon 24. Grand Perroquet. Flotte ennemie . . .	54		
	cc	Pavillon 30. Grand Perroquet. Si un Vaisseau court sur un danger	69		
	cc	Pavillon de Pouppe. Besoin d'Escorte	72		
	cc	Pavillon 1. Petit Perroquet. Courir 4 horloges à l'aire de vent indiqué	89		

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON *Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.*	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
3	cc	Pavillon 4. Vergue d'artimon. Cap à la misaine...	103		
	cc	Signal 3, 8, 13. F. Sig. apperçu, & exécution de mouvement du dernier Vaisseau de la lig. ou des colonnes.	...	246	
	cc	Signal 86. F. Besoin d'Escorte	...	289	
	cc	Signal 15. F. Exécution de mouvement du Contre-Amiral	...	301	
	cc	Signal 3. F. après les Signaux 48. 161. F. désigne le NNO	...	286 311	
	cc ..... cc	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du dernier vaisseau	...	...	318
	cc	Signal 19. B. Mouvement actuel du Contre-Amiral..	...	...	318
	cc	Signal entendu. Dernier Vaisseau	...	...	318 320
	cc	Signal 22. B. désigne le NNO	...	...	336
4	c-c-c	Signal 61. F. Rappeller les Chasseurs	...	282	
	c-c-c	Signal 4. F. après les Signaux 48. 161. F. désigne le NO¼N	...	286 311	
	c-c c	Reconnoissance du Général	...	...	318
	c-c-c	Signal 22. B. désigne le NO¼N	...	...	336
5	c-c,c	Pavillon 3. au mât convenable. Abattre à stribord & basbord amure	97		
	c-c,c	Signal 106. F. Abattre à stribord & basbord amure..	...	299	
	c-c,c	Signal 5. F. après les Signaux 48. 161. F. désigne le NO	...	286 311	
	c-c,c	Signal 118. F. Tenir le vent, basbord amure	...	308	
	c c,c	Signal 13. B. Abattre à stribord & basbord amure..	...	...	322
	c-c,c	Signal 22. B. désigne le NO	...	...	336
6	c,c-c	Pavillon 10. au mât convenable. Abattre à basbord & stribord amure	97		
	c,c-c	Signal 103. F. Abattre à basbord & stribord amure..	...	299	
	c,c c	Signal 118. F. Tenir le vent stribord amure	...	308	
	c,c-c	Signal 6. F. après les Sig. 48. 161. désigne le NO¼O.	...	286 311	
	c,c c	Signal 14. B. Abattre à basbord & stribord amure...	...	...	322
	c,c-c	Signal 22. B. désigne le NO¼O	...	...	336
7	ccc	Pavillon 1. Petit perroquet. Courir 6 horloges à l'aire de vent indiqué	89		

Numéro des Signaux	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON *Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.*	Articles des Sig. de Jour	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
7	ccc	Pavillon 4. Vergue d'artimon. Cape à la grande voile	103		
	ccc	Signal 10. F. Exécution de mouvement du Vice-Amiral	. . .	301	
	ccc	Signal 7. F. après les fig. 48. 161. désigne l'O N O. .	. . .	286, 311	
	ccc	Signal 5. B. Exécution actuelle du mouvement du Vice-Amiral	. . .	. . .	318
	ccc	Signal 20. B. Mouvement actuel du Vice-Amiral . .	. . .	. . .	318
	ccc	Signal 22. B. désigne l'O N O	. . .	. . .	330
8	c-c-c-c . . .	Pavillon 9. au mât convenable. Virer tout ensemble vent devant	128		
	c-c-c-c . . .	Signal 29. F. Virer tout ensemble vent devant . . .	. . .	305, 306	
	c-c-c-c . . .	Signal 8. F. après les fig. 48. 161. F. désigne l'O¼NO.	. . .	286, 311	
	c-c-c-c . . .	Signal 12. B. Avertissement de virer tout ensemble vent devant	. . .	. . .	324
	c-c c-c . . .	Signal 2. B. Virer tout ensemble vent devant	. . .	. . .	324
	c-c-c-c . . .	Signal 22. B. désigne l'O¼N O	. . .	. . .	330
9	c-c,c-c . . .	Pavillon 7. au mât convenable. Virer par la contre-marche	126		
	c-c,c-c . . .	Pavillon 8. au mât convenable. Revirer par la contre-marche	126		
	c-c,c-c . . .	Signal 18. F. Virer vent devant par la contre-marche.	. . .	303	
	c-c,c-c . . .	Signal 9. F. après les fig 48. 161. F. désigne l'Ouest.	. . .	286, 311	
	c-c,c-c . . .	Signal 12. B. Avertissement de virer par la contre-marche	. . .	. . .	323
	c-c,c-c . . .	Signal 28. B. Virer par la contre-marche	. . .	. . .	323
	c-c,c-c . . .	Signal 22. B. désigne l'Ouest	. . .	. . .	330
10	c-c-c,c . . .	Pavillon 12. à pouppe. Virer lof pour lof par la contre-marche sous le vent	127		
	c-c-c,c . . .	Signal 23. F. Virer par la contre-marche sous le vent.	. . .	304	
	c-c-c,c . . .	Signal 10. F. après les fig. 48. 161. F. désigne l'O¼SO.	. . .	286, 311	
	c-c c,c . . .	Signal 22. B. désigne l'O¼S O	. . .	. . .	330
11	c,c-c-c . . .	Pavillon 27. Vergue d'artimon. Virer tout ensemble vent arriere	186		
	c,c c-c . . .	Signal 34. F. Virer tout ensemble vent arriere . . .	. . .	312	

SIGNAUX DE CANON

Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.		Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
11	c,c-c-c . . .	Signal 11. F. après les sig. 48. 161. F. désigne l'O S O.		286, 311	
	c,c-c-c . . .	Signal 12. B. Avertissement de virer tout ensemble vent arriere			325
	c,c-c-c . . .	Signal 3. B. Virer tout ensemble vent arriere			325
	c,c-c-c . . .	Signal 22. B. désigne l'O S O			336
12	c-c,cc . . .	Pavillon 3. Vergue d'artimon. Appareiller, faire servir & continuer la route	98, 104		
	c-c,cc . . .	Pavillon 11. à pouppe. Couper les cables	98		
	c-c,cc . . .	Pavillon 29. Perroquet d'artimon. Faire couper ou filer les cables aux meilleurs voiliers	99		
	c-c,cc . . .	Signal 95. F. Appareiller & faire servir		278	
	c-c,cc . . .	Signal 108. F. Couper les cables & ne point laisser de bouée		300	
	c-c,cc . . .	Signal 110 F. Couper les cables, laissant une bouée.		300	
	c-c,cc . . .	Signal 12. F. après les sig. 48. 161. F. désigne le S O¼O		286, 311	
	c-c,cc . . .	Signal 12. B. Avertissement d'appareiller & de faire servir			321, 328
	c-c,cc . . .	Signal 28. B. Virer à pic			321
	c-c,cc . . .	Signaux 17, 19, 20. B. Faire servir & continuer la route			322, 328
	c-c,cc . . .	Signal 22. B. désigne le S O¼O			336
13	c,c-c,c . . .	Pavillon 24. Vergue d'artimon. Ordre de marche du bord de l'amure	170		
	c,c-c,c . . .	Signal 118. F Tenir le vent du bord de l'amure		308	
	c,c-c,c . . .	Signal 36. F. Ordre de marche du bord de l'amure		314	
	c,c-c,c . . .	Signal 13. F. Après les sign. 48. 161 F. désigne le S O.		286, 311	
	c,c-c,c . . .	Signal 12. B. Avertissement d'ordre de marche de même bord			330
	c,c-c,c . . .	Signal 26. B. Ordre de marche du bord de l'amure			330
	c,c-c,c . . .	Signal 22. B. désigne le S O			336
14	cc,c-c	Pavillon 25. Vergue d'artimon. Ordre de marche de l'autre bord	176		
	cc,c-c	Signal 118. F. Tenir le vent du bord de l'amure		308	
	cc,c-c	Signal 38. F. Ordre de marche de l'autre bord		314	

Numéro des Signaux	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON *Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.*	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
14	cc,c-c. . . .	Signal 14. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le SO¼S	. . .	286 311	
	cc,c-c. . . .	Signal 12. B. Avertissement d'ordre de marche de l'autre bord	. . .	. . .	330
	cc,c-c. . . .	Signal 27. B. Ordre de marche de l'autre bord . . .	. . .	. . .	330
	cc,c c. . . .	Signal 22. B. désigne le SO¼S	. . .	. . .	336
15	cccc	Pavillon 1. Petit perroquet. Courir 8 horloges à l'aire de vent indiqué	89		
	cccc	Pavillon 4. Vergue d'artimon. Cape à l'artimon . . .	103		
	cccc	Signal 1. F. Exécution de mouvement du Matelot d'avant du Général	. . .	301	
	cccc	Signal 15. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le SSO	. . .	286 311	
—	cccc	Signal 5. B. Exécution de mouvement du Matelot d'avant du Général	. . .	. . .	318
	cccc	Signal 22. B désigne le SSO	. . .	. . .	336
16	c-c-c-c c . .	Pavillon 17. Vergue d'artimon. Ordre de bataille du bord de l'amure	125		
	c c-c-c-c . .	Signal 118. F. Tenir le vent du bord de l'amure . .	. . .	308	
	c-c c-c-c . .	Signal 41. F. Ordre de bataille du bord de l'amure . .	. . .	316	
	c-c-c c c . .	Signal 16. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le S¼SO	. . .	286 311	
	c-c-c-c-c . .	Signal 22. B. désigne le S¼SO	. . .	. . .	336
17	c-c c-c,c . .	Pavillon 18. Vergue d'artimon. Ordre de bataille de l'autre bord	125		
	c-c-c-c,c . .	Signal 118. F. Tenir le vent du bord de l'amure . . .	. . .	308	
	c-c-c-c,c . .	Signal 45. F. Ordre de bataille de l'autre bord	. . .	317	
	c-c-c-c,c . .	Signal 17. F. après les sig. 48. 161. F. désigne le Sud.	. . .	286 311	
	c-c-c-c,c . .	Signal 22. B. désigne le Sud	. . .	. . .	336
18	c,c-c-c-c . .	Pavillon 4. au mât convenable. Mettre en panne . .	102		
	c,c-c-c-c . .	Signal 100. F. Mettre en panne	. . .	276	
	c,c-c-c-c . .	Signal 18. F. après les sign. 48. 161. F. désigne le S¼SE	. . .	286 311	
	c,c-c-c-c . .	Signal 12. B. Avertissement de panne	. . .	. . .	326
	c,c c-c c . .	Signal 25. B. Mettre en panne	. . .	. . .	326
	c,c-c-c c . .	Signal 22. B désigne le S¼SE	. . .	. . .	336

SIGNAUX DE CANON

Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.		Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
19	c-c-c,c-c . .	Pavillon 23. Vergue d'artimon. Faire étendre les Chaſſeurs	115		
	c-c c,c-c . .	Signal 63. F. Détacher les Chaſſeurs	. . .	283	
	c-c-c,c-c . .	Signal 143. F. Chaſſer en avant du Commandant. .	. . .	284	
	c-c c,c-c . .	Signal 19. F. après les ſig. 48. 161. F. déſigne le SSE.	. . .	286 / 311	
	c-c-c,c-c . .	Signal 4. B. Détacher un Chaſſeur	. . .	. . .	331
	c-c-c,c-c . .	Signal 22. B. déſigne le SSE	. . .	. . .	336
20	c-c,c-c-c . .	Pavillon 10. au mât convenable. Tenir le vent . . .	108		
	c-c,c-c-c . .	Signal 118. F. Tenir le vent	. . .	308	
	c-c,c-c-c . .	Signal 20. après les ſign. 48. 161. F. déſigne le SE$\frac{1}{4}$S	. . .	286 / 311	
	c-c,c-c-c . .	Signal 12. B. Avertiſſement de courir au plus-près . .	. . .	. . .	329
	c-c,c-c-c . .	Signal 13. ou 14 B. Courir au plus-près	. . .	. . .	329
	c-c,c-c-c . .	Signal 22. B. déſigne le SE$\frac{1}{4}$S	. . .	. . .	336
21	c-c-c,cc . . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir un quart largue	109		
	c-c-c,cc . . .	Signal 88. F. Courir un quart largue	. . .	309	
	c-c-c,cc . . .	Signal 21 F. après les ſig. 48. 161. F. déſigne le SE.	. . .	286 / 311	
	c-c-c,cc . . .	Signal 12. B. Avertiſſement de courir largue d'un quart	. . .	. . .	329
	c-c-c,cc . . .	Signal 13 ou 14. B. Courir largue d'un quart . . .	. . .	. . .	329
	c-c-c,cc . . .	Signal 22. B. déſigne le SE	. . .	. . .	336
22	c,c-c-c,c . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir deux quarts largue	190		
	c,c-c-c,c . .	Signal 88. F. Courir deux quarts largue	. . .	309	
	c,c-c-c,c . .	Signal 22. F. après les ſig. 48. 161. déſigne le SE$\frac{1}{4}$E.	. . .	286 / 311	
	c,c-c-c,c . .	Signal 12. B. Avertiſſement de courir largue de 2 quarts	. . .	. . .	329
	c,c-c-c,c . .	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 2 quarts . . .	. . .	. . .	329
	c,c-c-c,c . .	Signal 22. B. déſigne le SE$\frac{1}{4}$E	. . .	. . .	336
23	cc,c-c-c . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir 4 quarts largue	109		
	cc,c-c-c . .	Signal 88. F. Courir 4 quarts largue	. . .	309	
	cc,c-c-c . .	Signal 23 F. après les ſig. 48, 161. F. déſigne l'E S E.	. . .	286 / 311	

SIGNAUX DE CANON

Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	Signaux de canon pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
23	cc,c-c-c	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 4 quarts	. . .	. . .	329
	cc,c-c-c . .	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 4 quarts . . .	. . .	. . .	329
	cc,c-c-c . .	Signal 22. B. désigne l'E S E	. . .	. . .	336
24	c-c,c-c,c . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir 6 quarts largue	109		
	c-c,c-c,c . .	Signal 88. F. Courir 6 quarts largue	. . .	309	
	c-c,c-c,c . .	Signal 24. F. après les sign. 48, 161 F. désigne l'E¼SE	. . .	286, 311	
	c-c,c-c,c . .	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 6 quarts	. . .	. . .	329
	c-c,c-c,c . .	Signal 13. ou 14. B. Courir largue de 6 quarts . .	. . .	. . .	329
	c-c,c-c,c . .	Signal 22. B. désigne l'E¼S E	. . .	. . .	336
25	c-c,c,c-c . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir 8 quarts largue	109		
	c-c,c,c-c . .	Signal 88. F. Courir 8 quarts largue	. . .	309	
	c-c,c,c-c . .	Signal 25. F. après les sig. 48, 161. F. désigne l'Est . .	. . .	286, 311	
	c c,c,c-c . .	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 8 quarts	. . .	. . .	329
	c-c,c,c-c . .	Signal 13. ou 14 B. Courir largue de 8 quarts . . .	. . .	. . .	329
	c-c,c,c-c . .	Signal 22. B désigne l'Est	. . .	. . .	336
26	c,c-c,c-c . .	Pavillon 11. au mât convenable. Courir vent arriere	109		
	c,c-c,c-c . .	Signal 88. F. Courir vent arriere	. . .	309	
	c,c-c,c-c . .	Signal 26. F. après les sig. 48, 161. F. désigne l'E¼NE.	. . .	286, 311	
	c,c-c,c-c . .	Signal 12. B. Avertissement de courir vent arriere . .	. . .	. . .	329
	c,c-c,c-c . .	Signal 13. ou 14. B. Arriver & courir vent arriere . .	. . .	. . .	329
	c,c-c,c-c . .	Signal 22. B. désigne l'E¼N E	. . .	. . .	336
27	c-c,ccc . . .	Pavillon 21. au mât convenable. Vue & relevement de terre	55		
	c-c,ccc . . .	Signal 136. F. Découverte de terre ou fond	. . .	288	
	c-c,ccc . . .	Signal 27. F. après les sig. 48, 161. F. désigne l'ENE.	. . .	286, 311	
	c-c,ccc . . .	Signal 6. B. Découverte de terre	. . .	. . .	338
	c c,ccc . . .	Signal 22. B. désigne l'E NE	. . .	. . .	336
28	c,c-c,cc . . .	Pavillon 30. Grand perroquet. Danger & accident de conséquence	70		

SIGNAUX DE CANON

Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaiſon générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
28	c,c-c,cc . .	Signal 115. F. Incommodité ou danger	. . .	266	
	c,c-c,cc . .	Signal 120. F. Chaſſer étant à l'ancre	. . .	297	
	c,c-c,cc . .	Signal 140. F. Toucher, ou être échoué à l'ancre . .	. . .	297	
	c,c-c,cc . .	Signal 160. F. Chaſſer ſur un Vaiſſeau ou ſur un danger	. . .	297	
	c,c-c,cc . .	Signal 28. F. après les ſig. 48, 161. F. déſigne le N E $\frac{1}{4}$ E.	. . .	286 311	
	c,c-c,cc . .	Signal 10 B. Découverte de danger	. . .	. . .	333
	c,c-c,cc . .	Signal 22. B. déſigne le N E $\frac{1}{4}$ E	. . .	. . .	336
29	cc,c-c,c . .	Pavillon 22. Grand perroquet. Bon fond	56		
	cc,c-c,c . .	Signal 111. F. Bon fond	. . .	291	
	cc,c-c,c . .	Signal 29. F. après les ſig. 48, 161. F. déſigne le N E.	. . .	286 311	
	cc,c-c,c . .	Signal 21. B. Bon fond pour mouiller	. . .	. . .	335
	cc,c-c,c . .	Signal 22. B. déſigne le N E	. . .	. . .	336
30	ccc,c-c . . .	Pavillon 25. au perroquet d'artimon. Courir dans les eaux de la tête	198		
	ccc,c-c . . .	Signal 43. F. Courir dans les eaux de la tête	. . .	307	
	ccc,c-c . . .	Signal 30. F. après les ſig. 48, 161. F. déſigne le N E $\frac{1}{4}$ N	. . .	286 311	
	ccc,c-c . . .	Signal 22. B. déſigne le N E $\frac{1}{4}$ N	. . .	. . .	336
31	ccccc	Pavillon 4. Vergue d'artimon. Cape à ſec	103		
	ccccc	Signal 5. F. Exécution de mouvement du Général . .	. . .	301	
	ccccc	Signal 31. F. après les ſig. 48, 161. F. déſigne le NNE.	. . .	286 311	
	ccccc	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du Général	. . .	. . .	318
	ccccc	Signal 17. B. Mouvement actuel du Général	. . .	. . .	318
	ccccc	Signal 22. B. déſigne le N N E	. . .	. . .	336
32	c-c-c-c-c-c .	Pavillon 29. Grand perroquet. Mouiller	90		
	c-c-c-c-c-c .	Signal 133. F. Avertiſſement de mouillage	. . .	292	
	c-c-c-c-c-c .	Signal 135. F. Mouiller	. . .	292	
	c-c-c-c-c-c .	Signal 32. F. après les ſig. 48, 161 F. déſigne le N $\frac{1}{4}$ NE.	. . .	286 311	
	c-c-c-c-c-c .	Signal 12. B. Avertiſſement de mouillage	. . .	. . .	335
	c-c-c-c-c-c .	Signal 21. B. Mouiller	. . .	. . .	335
	c-c-c-c-c-c .	Signal 22. B. déſigne le N $\frac{1}{4}$ N E	. . .	. . .	336

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON *Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.*	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
33	c-c c-c-c,c. .	Signal 125. F. Cape à la grande voile	. . .	275	
	c-c-c-c-c,c. .	Signal 128. F. Cape à la misaine.	. . .	275	
	c-c-c-c-c,c. .	Signal 130. F. Cape à l'artimon	. . .	275	
	c-c-c-c-c,c. .	Signal 131. F. Cape à sec.	. . .	275	
	c-c-c-c c,c. .	Signal 12. B. Avertissement de cape	. . .	. . .	327
	c-c-c-c-c,c .	Signal 8. B. Cape à la grande voile	. . .	. . .	327
34	c,c-c-c-c-c. .	Signal 90. F. Besoin de relâcher.	. . .	289	
35	c-c-c-c,c-c. .	Pavillon 30 Grand perroquet. Accident de conséquence.	70		
	c-c-c-c,c c. .	Signal 115. F. Incommodité ou danger	. . .	266	
	c-c-c-c,c-c. .	Signal 120, 160. F. Chasser étant à l'ancre	. . .	266	
	c-c-c c,c c. .	Signal 148 F. Poulaine endommagée; eau par-l'avant.	. . .	266	
	c-c-c-c,c-c. .	Signal 150. F. Etambord endommagé ; eau par-l'arriere	. . .	266	
	c-c c-c,c-c. .	Signal 151, 234 F. Accident dans la mâture . . .	. . .	266	
	c-c-c-c,c-c. .	Signal 155. F. Eau par les fonds.	. . .	265	
	c-c c-c,c-c. .	Signal 1. B. Vaisseau incommodé ou en danger . .	. . .	. . .	334
36	c-c,c c-c-c. .	Pavillon 17. Grand perroquet. Se préparer au combat.	158		
	c c,c-c-c-c. .	Signal 145. F. Se préparer au combat	. . .	265	
	c c,c-c c-c. .	Signal 8. B. Se préparer au combat	. . .	. . .	332
37	c-c c,c-c-c. .	Pavillon 24. Grand perroquet. Découverte de l'Armée ennemie	54		
	c-c-c,c-c-c .	Signal 163. F. Découverte de l'Armée ennemie . . .	. . .	261	
	c-c c,c c-c. .	Signal 12. B Avertissement de découverte de Vaisseaux.	. . .	. . .	332
	c-c-c,c-c-c. .	Signal 9. B. Confirmation de découverte de Vaisseaux ennemis	. . .	. . .	332
38	c-c,c-c,c-c. .	Pavillon 31. Toute position. Annuler le signal précédent.	31		
	c-c,c-c,c-c. .	Signal 21. F. Annuler le signal précédent.	. . .	245	
	c-c,c c,c-c. .	Signal 6. B. Annuler le signal précédent	. . .	. . .	18
39	c-c-c-c,cc. .				
40	c,c-c c-c-c. .				
41	cc,c-c-c c. .				

SIGNAUX DE CANON

Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.		Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Brume.	Articles des Sig. de Nuit.
42	c,c-c-c,c-c .				
43	c-c-c,c,c-c .				
44	c-c-c,c-c,c .				
45	c-c,c-c-c,c .				
46	c-c,c,c-c-c .				
47	c,c-c,c-c-c .				
48	c-c-c,ccc . .				
49	c,c-c-c,cc. .				
50	cc,c-c-c,c . .				
51	ccc,c-c c . .				
52	c-c,c c,cc . .				
53	c-c,c,c-c,c .				
54	c-c,cc,c-c . .				
55	c,c-c,c-c,c .				
56	c,c-c,c,c-c .				
57	cc,c-c,c-c. .				
58	c-c,cccc. . .				
59	c,c-c,ccc . .				
60	cc,c-c,cc . .				

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des coups de canon.	SIGNAUX DE CANON Pour le Jour, la Nuit, & le temps de Brume.	Articles des Sig. de Jour.	Articles des Sig. de Nuit.	Articles des Sig. de Brume.
61	ccc,c-c,c . .				
62	cccc,c-c. . .				
63	cccccc . . .	Pavillon 1. Vergue d'artimon. Avertissement de signal numéraire	85		
	cccccc . . .	Signal 40, 45, 50, 51, 111, 113. F. Avertissement de signal numéraire	. . .	255	
	cccccc . . .	Signal 6. 10. B. Avertissement d'aire de vent de relevement de terre ou de danger	. . .	. . .	336
	cccccc . . .	Signal 13. 14 B. Avertissement d'aire de vent, de route	. . .	. . .	336
	cccccc . . .	Signal 22 B. Avertissement d'aire de vent suivant la Table de l'article 286	. . .	. . .	336



SIGNAUX DE NUIT.

OBSERVATIONS sur la combinaison suivante des SIGNAUX DE FEUX.

LES TERMES de la combinaison expriment également des Fanaux ou des Fusées; & c'est à cause de cette généralité que l'on a employé des Lettres dans la seconde colonne de la Table, pour indiquer le nombre des Feux, & leur qualité ou position respective.

A. B. C. D. E. désignent des *Fanaux* aux *Haubans du grand mât de bune.* Ou l'envoi d'un égal nombre de *Fusées en étoiles.*

F. G. H. I. L. désignent des *Fanaux* aux *Haubans du petit mât de bune.* Ou l'envoi d'un égal nombre de *Fusées en pluie.*

M. N. O. P. Q. désignent des *Fanaux* aux *Haubans du Perroquet d'artimon.* Ou l'envoi d'un égal nombre de *Fusées en serpentaux.*

Les lettres	A. F. M.	exprimenent le nombre	1.	Feux.
	B. G. N.		2.	
	C. H. O.		3.	
	D. I. P.		4.	
	E. L. Q.		5.	

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
1	A	1	...	...	...	Signal apperçu. Exécution de mouvement des Vaisseaux de l'Escadre du Général	246
	A	1	...	...	...	Après les signaux 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 10	255
	A	1	...	...	1	Après les signaux 48, 161. F. désigne le Nord ..	286 311
2	B	2	...	...	1	Signal apperçu. Exécution de mouvement du premier Vaisseau de l'Escadre du Général ...	246
	B	2	...	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 20	255
	B	2	...	...	2	Après les sign. 48, 161. F. désigne le N$\frac{1}{4}$NO ..	286 311
3	C	3	...	...	3	Signal apperçu. Exécution de mouvement du dernier Vaisseau de l'Escadre du Général ...	246
	C	3	...	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F exprime le nombre 30	255
	C	3	...	...	3	Après les sign. 48, 161 F. désigne le NNO ..	286 311
4	D	4	...	...	...	Exécution particuliere. Escadre du Général ...	246
	D	4	...	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113, F. exprime le nombre 40	255
	D	4	...	...	4	Après les sign 48, 161. F. désigne le NO$\frac{1}{4}$N ..	286 311
5	E	5	...	...	...	Désignation particuliere du Vaisseau du Général.	250
	E	5	...	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 50. Et ainsi chaque fusée en étoile, ou feu de grand mât, exprime une dixaine	255
	E	5	...	...	31	Exécution du mouvement du Général	301
	E	5	...	...	5	Après les sign. 48, 161. F. désigne le NO ...	286 311
6	F	...	1	...	...	Signal apperçu. Exécution de mouvement des Vaisseaux de l'Escadre du Vice-Amiral	246
	F	...	1	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F exprime le nombre 100	255

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des signaux.	Feux au grand mât Fusées en étoiles	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
6	F	...	1	...	6	Après les sign. 48, 161. F. désigne le N O¼O..	286 311
7	G	...	2	...	1	Signal apperçu. Exécution de mouvement du premier Vaisseau de l'Escadre du Vice Amiral	246
	G	...	2	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 200	255
	G	...	2	...	7	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'O N O...	286 311
8	H	...	3	...	3	Signal apperçu. Exécution de mouvement du dernier Vaisseau de l'Escadre du Vice-Amiral..	246
	H	...	3	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F exprime le nombre 300	255
	H	...	3	...	8	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'O¼NO..	286 311
9	I	...	4	...	...	Exécution particuliere. Escadre du Vice-Amiral.	249
	I	...	4	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 400	255
	I	...	4	...	9	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'Ouest....	286 311
10	L	...	5	...	...	Désignation particuliere du Vice-Amiral de l'Armée	250
	L	...	5	...	...	Après les sign. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 500	255
	L	...	5	...	7	Exécution de mouvement du Vice-Amiral...	301
	L	...	5	...	10	Après les sign. 48, 161. F. désigne l'O¼SO...	286 311
11	M	...	...	1	...	Signal apperçu. Exécution de mouvement des Vaisseaux de l'Escadre du Contre-Amiral...	246
	M	...	...	1	...	Après les sig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprimé une unité	255
	M	...	...	1	11	Après les sig. 48, 161. F. désigne l'OSO....	286 311

SIGNAUX DE NUIT.

Numéros des Signaux.	Lettres de la combinaison générale des signaux.	Feux au grand mât Fusées en étoiles	Feux au mât de misaine, Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon, Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
12	N	...	...	2	1	Signal apperçu. Exécution de mouvement du premier Vaisseau de l'Escadre du Contre-Amiral.	246
	N	...	...	2	...	Après les fig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 2.	255
	N	...	...	2	12	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S O¼O. . .	286, 311
13	O	...	...	3	3	Signal apperçu. Exécution de mouvement du dernier Vaisseau de l'Escadre du Contre-Amiral.	246
	O	...	...	3	...	Après les fig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 3	255
	O	...	...	3	13	Après les fig 48, 161. F. désigne le S O. . . .	286, 311
14	P	...	...	4	...	Exécution particuliere. Escadre du Contre-Amiral.	249
	P	...	...	4	...	Après les fig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 4.	255
	P	...	...	4	14	Après les fig 48, 161. F. désigne le S O¼S . . .	286, 311
15	Q	...	...	5	...	Désignation particuliere du Contre-Amiral de l'Armée	250
	Q	...	...	5	...	Après les fig. 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprime le nombre 5 Et ainsi chaque fusée en serpentaux, ou feu d'artimon, exprime une unité.	255
	Q	...	...	5	3	Exécution de mouvement du Contre-Amiral. . .	301
	Q	...	...	5	15	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S S O. . . .	286, 311
16	AF	1	1	...	...	Avertir de se servir des Signaux de brume	253
	AF	1	1	...	16	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S¼S O . . .	286, 311
17	AG	1	2	...	17	Après les fig. 48, 161. F. désigne le Sud	286, 311
18	AH	1	3	...	9	Virer vent devant par la contre-marche.	303
	AH	1	3	...	18	Après les fig. 48, 161. F. désigne le S¼S E . . .	286, 311

Après

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
19	A I	1	4	. . .	19	Après les fig. 48, 161. F. désigne le SSE. . .	286 311
20	AL	1	5	. . .	. . .	Avertir de ne point tirer de canon pour signaux. .	251
	AL	1	5	. . .	20	Après les fig. 48, 161. F. désigne le SE¼S. . .	286 311
21	AM	1	. . .	1	38	Annuler un signal.	245
	AM	1	. . .	1	21	Après les fig. 48, 161. F. désigne le SE. . . .	286 311
22	AN	1	. . .	2	22	Après les fig. 48, 161. F. désigne le SE¼E. . .	286 311
23	AO	1	. . .	3	10	Virer par la contre-marche sous le vent.	304
	AO	1	. . .	3	23	Après les fig. 48, 161. F. désigne l'ESE	286 311
24	A P	1	. . .	4	24	Après les fig. 48, 161. F. désigne l'E¼SE. . . .	286 311
25	AQ	1	. . .	5	*	Avertissement général de mouvement (*). Le signal de canon sera relatif au mouvement	248
	AQ	1	. . .	5	. . .	Faire allumer un feu à tous les Vaisseaux	259
	AQ	1	. . .	5	25	Après les fig. 48, 161. F. désigne l'Est.	286 311
26	BF	2	1	. . .	26	Après les fig. 48, 161. F. désigne l'E¼NE . . .	286 311
27	BG	2	2	. . .	. . .	Exécution particuliere des Escadres du Général & du Vice-Amiral de l'Armée	249
	BG	2	2	. . .	27	Après les signaux 48, 161. F. désigne l'ENE. .	286 311
28	BH	2	3	. . .	28	Après les fig. 48, 161. F. désigne le NE¼E. . .	286 311
29	B I	2	4	. . .	8	Virer tout ensemble vent devant	305
	B I	2	4	. . .	29	Après les fig. 48, 161. F. désigne le NE	286 311

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des signaux.	Feux au grand mât Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine, Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon, Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
30	B L	2	5	. . .	30	Après les sig. 44, 161. F. désigne le N E ¼ N . . .	286 311
31	B M	2	. . .	1	31	Après les sig. 48, 161. F. désigne le N N E . . .	286 311
32	B N	2	. . .	2	. . .	Exécution particuliere des Escadres du Général & du Contre-Amiral de l'Armée	249
	B N	2	. . .	2	32	Après les sig. 48, 161. F. désigne le N ¼ N E . . .	286 311
33	B O	2	. . .	3			
34	A P	2	. . .	4	11	Virer tout ensemble vent arriere	312
35	B Q	2	. . .	5			
36	C F	3	1	. . .	13	Ordre de marche du bord de l'amure	314
37	C G	3	2	. . .			
38	C H	3	3	. . .	14	Ordre de marche de l'autre bord	315
39	C I	3	4	. . .			
40	C L	3	5	. . .	63	Avertissement de signal numéraire . . . . Le signal numéraire de feux qui suivra, exprimera le numéro de l'article des signaux.	255
41	C M	3	. . .	1	16	Ordre de bataille du bord de l'amure	316
42	C N	3	. . .	2			
43	C O	3	. . .	3	30	Courir dans les eaux de la tête	307
44	C P	3	. . .	4			
45	C Q	3	. . .	5	17	Ordre de bataille de l'autre bord	317
46	D F	4	1	. . .	63	Avertissement de signal de rang de Vaisseau . . . . Le signal numéraire de feux qui suivra, exprimera le rang du Vaisseau.	256

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
47	DG	4	2				
48	DH	4	3	. .	*	Avertissement de fausse route (*): un des 32 premiers signaux de canon, relativement à l'aire de vent	286
	DH	4	3	. . .	*	Faire connoître sur quel aire de vent le Général veut courir (*): un des 32 premiers signaux de canon, relativement à l'aire de vent	310
49	DI	4	4				
50	DL	4	5	. . .	63	Découverte de Vaisseaux non reconnus . . . . . Le signal numéraire de feux qui suivra, exprimera le nombre des Vaisseaux	261
51	DM	4	. . .	1	. . .	Avertissement de parler à un Vaisseau . . . . . . Le signal numéraire de feux qui suivra, exprimera le rang du Vaisseau auquel on veut parler.	257
52	DN	4	. . .	2			
53	DO	4	. . .	3	. . .	Si un Vaisseau veut parler au Commandant. . . .	258
54	DP	4	. . .	4			
55	DQ	4	. .	5	. . .	Refuser	244
56	EF	5	1	. . .	. . .	Approuver	244
57	EG	5	2				
58	EH	5	3	. . .	. . .	Faire passer les Généraux en avant	302
59	EI	5	4				
60	EL	5	5	. . .	. . .	Faire passer les Généraux en arriere	302
61	EM	5	. .	1	4	Appeller les Chasseurs	282
62	EN	5	. .	2			
63	EO	5	. . .	3	19	Avertissement particulier des Chasseurs.	283

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en ferpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
64	EP	5	...	4			
65	EQ	5	...	5	2	Faire promptement porter du fecours	267
66	FM	...	1	1	...	Eteindre les feux extraordinaires	260
67	FN	...	1	2			
68	FO	...	1	3	...	Homme tombé à la mer	271
69	FP	...	1	4			
70	FQ	...	1	5	...	Homme fauvé par un autre Vaiffeau	271
71	GM	...	2	1			
72	GN	...	2	2	...	Exécution particuliere des Efcadres du Vice-Amiral & du Contre-Amiral de l'Armée	249
73	GO	...	2	3			
74	GP	...	2	4	...	Faire chapelle	277
75	GQ	...	2	5			
76	HM	...	3	1	...	Mettre les Chaloupes à la mer	270
77	HN	...	3	2			
78	HO	...	3	3	...	Armer les Chaloupes en guerre	269
79	HP	...	3	4			
80	HQ	...	3	5	...	Faire embarquer les Chaloupes	270
81	IM	...	4	1	...	Avertir qu'on manœuvrera fans fignaux	254
82	IN	...	4	2			
83	IO	...	4	3	...	Border les huniers	279
84	IP	...	4	4			

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
85	IQ	. . .	4	5	2	Détacher un Vaisseau pour escorter	290
86	LM	. . .	5	1	3	Besoin d'escorte	289
87	LN	. . .	5	2			
88	LO	. . .	5	3	*	Arriver (*) 21, 22, 23, 24, 25, 26	309
89	LP	. . .	5	4			
90	LQ	. . .	5	5	*	Besoin de relâcher (*) 2, 34	289
91	AFM	1	1	1	*	Avertissement général de mouvement (*). Le nombre de coups de canon sera le même que celui qui accompagnera le signal de mouvement	248
92	AFN	1	1	2			
93	AFO	1	1	3	2	Referrer la ligne ou les colonnes	313
94	AFP	1	1	4			
95	AFQ	1	1	5	12	Appareiller, & faire servir	278 299
96	AGM	1	2	1	. . .	Larguer un ris	280
	AGM	1	2	1	. . .	Hisser les mâts de hune & les basses vergues . . .	296
97	AGN	1	2	2			
98	AGO	1	2	3	. . .	Forcer de voile	281
69	AGP	1	2	4			
100	AGQ	1	2	5	13	Panne	276
	AGQ	1	2	5	. . .	Coeffer, faire chapelle	277
	AGQ	1	2	5	. . .	Sonder	291
101	AHM	1	3	1	. . .	Diminuer de voile	272
102	AHN	1	3	2			

SIGNAUX DE NUIT.

Numero des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpenteaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
103	AHO	1	3	3	6	Prendre les amures à stribord	299
104	AHP	1	3	4			
105	AHQ	1	3	5	. . .	Désaffourcher	298
106	AIM	1	4	1	5	Prendre les amures à basbord	299
107	AIN	1	4	2			
108	AIO	1	4	3	12	Couper le cable, & ne point laisser de bouée	300
109	AIP	1	4	4			
110	AIQ	1	4	5	12	Couper le cable, laissant la bouée	300
111	ALM	1	5	1	29	Bon fond pour mouiller . . . . *N*ᵃ. On fera connoître le brassiage par un signal de nombre, relativement à la Table de l'art. 255.	291
112	ALN	1	5	2			
113	ALO	1	5	3	1	Fond de roc, ou mauvais fond . . . . *N*ᵃ. On fera connoître le brassiage par un signal de nombre, relativement à la Table de l'art. 255.	291
114	ALP	1	5	4			
115	ALQ	1	5	5	28 35	Si un Vaisseau est incommodé, ou en danger . . .	266
116	BFM	2	1	1	. . . .	Connoître l'étendue de l'Armée	247
117	BFN	2	1	2			
118	BFO	2	1	3	*	Tenir le vent (*) 5, 6, 13, 14, 16, 17, 20. . . .	308
119	BFP	2	1	4			
120	BFQ	2	1	5	28 35	Chasser sur ses ancres	297

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
121	BGM	2	2	1			
122	BGN	2	2	2	. . .	Exécution particuliere pour toute l'Armée . . .	249
123	BGO	2	2	3			
124	BGP BGP	2 2	2 2	4 4	. . . . . .	Mettre aux basses voiles . . . . Amener les basses vergues ou les mâts de hune . . .	274 295
125	BGQ	2	2	5			
126	BHM BHM	2 2	3 3	1 1	33 . . .	Cape à la grande voile . . . . Amener les basses vergues & les mâts de hune . . .	275 295
127	BHN	2	3	2			
128	BHO	2	3	3	33	Cape à la misaine	275
129	BHP	2	3	4			
130	BHQ	2	3	5	33	Cape à l'artimon	275
131	BIM	2	4	1	33	Cape à sec	275
132	BIN	2	4	2			
133	BIO	2	4	3	32	Avertissement de mouillage	292
134	BIP	2	4	4			
135	BIQ	2	4	5	32	Mouiller	292
136	BLM	2	5	1	27	Avertissement de terre ou de fond	288
137	BLN	2	5	2			
138	BLO	2	5	3	28	Chasser sur un Vaisseau ou sur un danger	288
139	BLP	2	5	4			
140	BLQ	2	5	5	28	Si un Vaisseau touche ou s'il est échoué	297

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
141	CFM	3	1	1	2	Signal de chasse ou de poursuite	264
	CFM	3	1	1	2	Faire tirer sur un Vaisseau qui ne veut point parler.	263
142	CFN	3	1	2			
143	CFO	3	1	3	19	Chasser en avant du Commandant	284
144	CFP	3	1	4			
145	CFQ	3	1	5	36	Se préparer au combat	265
146	CGM	3	2	1	. . .	Prendre un ris, ou diminuer la voilure d'un degré.	273
147	CGN	3	2	2			
148	CGO	3	2	3	35	Poulaine endommagée; eau par l'avant	266
149	CGP	3	2	4	.		
150	CGQ	3	2	5	35	Etambord endommagé; eau par l'arriere	266
151	CHM	3	3	1	35	Accident dans la mâture	266
152	CHN	3	3	2			
153	CHO	3	3	3	. . .	Signal de ralliement	282
154	CHP	3	3	4			
155	CHQ	3	3	5	35	Voie d'eau dans les fonds	265
156	CIM	3	4	1	. . .	Se disposer au bombardement	293
157	CIN	3	4	2			
158	CIO	3	4	3	. . .	Faire cesser le bombardement	294
159	CIP	3	4	4			
160	CIQ	3	4	5	28 35	Chasser sur un Vaisseau ou sur un danger étant à l'ancre	297

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des signaux	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
161	C L M	3	5	1	*	Changer l'aire de vent de la ligne (*); un des 32 premiers signaux de canon, relativement à l'aire de vent	311
162	C L N	3	5	2			
163	C L O	3	5	3	37	Découverte de Vaisseaux ennemis	261
164	C L P	3	5	4			
165	C L Q	3	5	5			
166	D F M	4	1	1			
167	D F N	4	1	2			
168	D F O	4	1	3			
169	D F P	4	1	4			
170	D F Q	4	1	5			
171	D G M	4	2	1			
172	D G N	4	2	2			
173	D G O	4	2	3			
174	D G P	4	2	4			
175	D G Q	4	2	5			
176	D H M	4	3	1			
177	D H N	4	3	2			
178	D H O	4	3	3			
179	D H P	4	3	4			
180	D H Q	4	3	5			
181	D I M	4	4	1			

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de feux.	SIGNAUX DE NUIT.	Articles des Signaux de Nuit.
182	D I N	4	4	2			
183	D I O	4	4	3			
184	D I P	4	4	4			
185	D I Q	4	4	5			
186	D L M	4	5	1			
187	D L N	4	5	2			
188	D L O	4	5	3			
189	D L P	4	5	4			
190	D L Q	4	5	5			
191	E F M	5	1	1			
192	E F N	5	1	2			
193	E F O	5	1	3			
194	E F P	5	1	4			
195	E F Q	5	1	5			
196	E G M	5	2	1			
197	E G N	5	2	2			
198	E G O	5	2	3			
199	E G P	5	2	4			
200	E G Q	5	2	5			
201	E H M	5	3	1			
202	E H N	5	3	2			
203	E H O	5	3	3			

SIGNAUX DE NUIT.

Numéro des Signaux.	Termes de la combinaison générale des Signaux.	Feux au grand mât. Fusées en étoiles.	Feux au mât de misaine. Fusées en pluie.	Feux au mât d'artimon. Fusées en serpentaux.	Signaux de canon ajoutés aux Signaux de feux.		Articles des Signaux de Nuit.
204	E H P	5	3	4			
205	E H Q	5	3	5			
206	E I M	5	4	1			
207	E I N	5	4	2			
208	E I O	5	4	3			
209	E I P	5	4	4			
210	E I Q	5	4	5			
211	E L M	5	5	1			
212	E L N	5	5	2			
213	E L O	5	5	3			
214	E L P	5	5	4			
215	E L Q	5	5	5			

SIGNAUX PARTICULIERS DE NUIT.

Suite des Numéros des Signaux précédents.	Numéros relatifs des Signaux précédents.	Feux à Pouppe.	Feux au Bâton d'Enseigne.	Feux à la grande Hune.	Feux au Beaupré.	Coups de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	Signaux Particuliers de Nuit.	Articles des Signaux de Nuit.
216	. . .	3	. . .	1	. . .	. . .	Feux de diſtinction du Général	242
217	. . .	3	. . .	. . .	. . .	. . .	Feux de diſtinction des Commandants de l'avant-garde & de l'arriere-garde	242
218	. . .	2	. . .	. . .	. . .	. . .	Feux de diſtinction des Vice-Amiraux & Contre-Amiraux des trois corps de l'Armée.	242
219	153	1	. . .	. . .	. . .	. . .	Feu de diſtinction de tous les Vaiſſeaux . . .	242
220	25	. . .	. . .	2	. . .	*	Avertiſſement général de mouvement (*). Signal de canon relatif au mouvement . . . Faire allumer les feux de pouppe	248 255
221	. . .	1	1	. . .	. . .	. . .	Vaiſſeau déſaffourché	29[illegible]
222	50 163	1 1	2 2	. . . . . .	. . . . . .	. . . 37	Si l'on découvre des Vaiſſeaux . . . . Si l'on découvre des Vaiſſeaux ennemis . . .	261 261
223	. . .	. . .	. . .	. . .	1			
224	53	. . .	. . .	. . .	2	. . .	Si un Vaiſſeau veut parler au Commandant	258
225	. . .	1	. . .	. . .	1	. . .	Vaiſſeau qui mouille ou qui eſt mouillé . . .	292
226	143 95	1 1	. . . . . .	. . . . . .	2 2	. . . . . .	Vaiſſeau qui ſe détache . . . . Vaiſſeau qui appareille	284 299
227	68	. . .	2	. . .	1	. . .	Homme tombé à la mer	271
228	70	. . .	1	. . .	2	. . .	Homme ſauvé par un autre Vaiſſeau	271
229	. . .	. . .	2	. . .	2			
230	74	1	1	. . .	1	. . .	Si un Vaiſſeau fait chapelle	277
231	. . .	1	1	. . .	2			
232	. . .	1	2	. . .	1			
233	. . .	1	2	. . .	2			

Suite des Numéros des Signaux précédents.	Numéros relatifs des Signaux précédents.	Feux à Pouppe.	Feux au Bâton d'Enseigne.	Feux à la grande Hune.	Feux au Beaupré.	Coups de canon ajoutés aux Signaux de Feux.	*SIGNAUX PARTICULIERS DE NUIT.*	Articles des Signaux de Nuit.
234	151	1	3	. . .	. . .	35	Accident dans la mâture	266
235	. . .	. . .	. . .	. . .	. . .	. . .	1. Feu à la vergue d'artimon amené une ou plusieurs fois après les fig. 48, 161. F. exprimera un aire de vent suivant la Table de l'art. 255	261
							Le même feu amené après les signaux 40, 46, 50, 51, 111, 113. F. exprimera un nombre relatif.	



SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
1		*Appel.*	
	35	Vaiſſeau fort incommodé, ou en danger	334
2		*Aſſemblée ancienne.*	
	8	Virer tout enſemble vent devant	324
3		*Aſſemblée nouvelle.*	
	11	Virer tout enſemble vent arriere	325
4		*Banc.*	
	19	Détacher un Vaiſſeau	331
5		*Breloque, ou Faſcine.*	
		Exécution actuelle & particuliere de la manœuvre de chaque Vaiſſeau . .	318
	1	Signal parvenu, & exécution actuelle & particuliere de la manœuvre du premier Vaiſſeau	318
	3	Signal parvenu, & exécution actuelle & particuliere de la manœuvre du dernier Vaiſſeau	318
		Ce ſignal 5 joint au ſignal 23. B. Exécution de mouvement des Chefs de Diviſion	318
	3	Exécution de mouvement du Contre Amiral	318
	7	Exécution de mouvement du Vice-Amiral	318
	15	Exécution de mouvement du Matelot d'avant du Général.	318
	31	Exécution de mouvement du Général	318
6		*Caiſſe.*	
	27	Battre la caiſſe d'une maniere irréguliere. Signal de terre	333
	36	Les Marionnettes. Annuler un ſignal	318

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
6		**Caiſſe.**	
	63	Avertiſſement numéraire de l'aire de vent du relevement de terre. Nᵃ. Un des 32 premiers ſignaux de canon exprimera dans ce cas l'aire de vent, ſuivant la Table de l'article 286	336
7		**Canon.**	
	1	Obſerver le ſignal	318 319
	1	Signal 5. B. Exécution de mouvement du premier Vaiſſeau	318
	1	Reconnoiſſance du Contre-Amiral	318
	1	Signal entendu. Premier Vaiſſeau.	318 320
	1	Signal 22. B. Ordre à l'ancre	335
	1	Signal 22. B. Sous voile. Déſigne le Nord	336
	2	Ordre réïtéré d'obſerver le ſignal	318 319
	2	Reconnoiſſance du Vice-Amiral	318
	2	Toutes les demi-heures après un ſignal de danger. Accident quelconque	334
	2	Signal 22. B. Déſigne le N¼NO.	336
	3	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du dernier Vaiſſeau & du Contre-Amiral	318
	3	Signal 19. B. Mouvement actuel du Contre-Amiral	318
	3	Signal entendu. Dernier Vaiſſeau	318 320
	3	Signal 22. B. Déſigne le NNO	336
	4	Reconnoiſſance du Général	318
	4	Signal 22. B. Déſigne le NO¼N	336
	5	Signal 13. B. Abattre à ſtribord; basbord amure	322
	6	Signal 22. B. Déſigne le NO	336
	5	Signal 14. B. Abattre à basbord; ſtribord amure	322
	6	Signal 22. B. Déſigne le NO¼O	336
	7	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du Vice-Amiral	318
	7	Signal 20. B. Mouvement actuel du Vice-Amiral	318
	7	Signal 22. B. Déſigne l'ONO	336

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
7	8	Signal 12. B. Avertissement de virer tout ensemble vent devant	324
	8	Signal 2. B. Virer tout ensemble vent devant	324
	8	Signal 22. B. Désigne l'O¼NO	336
	9	Signal 12. B. Avertissement de virer par la contre-marche	323
	9	Signal 28. B. Virer par la contre-marche.	323
	9	Signal 22. B. Désigne l'Oueſt	336
	10	Signal 22. B Désigne l'O¼SO	336
	11	Signal 12. B. Avertissement de virer tout ensemble vent arriere	325
	11	Signal 3 B. Virer tout ensemble vent arriere	325
	11	Signal 22. B. Désigne l'OSO	336
	12	Signal 12. B. Avertissement d'appareiller, & faire servir	321 328
	12	Signal 28. B. Virer à pic	321
	12	Signal 17, 19, 20. B. Faire servir, & continuer la route	322 328
	12	Signal 22. B. Désigne le SO¼O	336
	13	Signal 12. B. Avertissement d'ordre de marche, même bord	330
	13	Signal 26. B. Ordre de marche du bord de l'amure	330
	13	Signal 22. B. Désigne le SO	336
	14	Signal 12. B. Avertissement d'ordre de marche de l'autre bord	330
	14	Signal 27. B. Ordre de marche de l'autre bord	330
	14	Signal 22. B. Désigne le SO¼S	336
	15	Signal 5. B. Exécution de mouvement du Matelot d'avant du Général.	318
	15	Signal 22. B. Désigne le SSO	336
	16	Signal 22. B. Désigne le S¼SO	336
	17	Signal 22. B. Désigne le Sud	336
	18	Signal 12. B. Avertissement de panne.	326
	18	Signal 25. B. Mettre en panne	326
	18	Signal 22. B. Désigne le S¼SE	336
	19	Signal 4. B. Détacher un Vaisseau	331
	19	Signal 22. B. Désigne le SSE	336
	20	Signal 12. B. Avertissement de courir au plus près	329
	20	Signal 13 ou 14. B. Courir au plus près	329
	20	Signal 22. B. Désigne le SE¼S.	336
	21	Signal 12. B. Avertissement de courir largue d'un quart	329
	21	Signal 13 ou 14. B. Courir largue d'un quart	329
	21	Signal 22. B. Désigne le SE	336
	22	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 2 quarts	329

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
7	22	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 2 quarts	329
	22	Signal 22. B. Désigne le S E ¼ E	336
	23	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 4 quarts	329
	23	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 4 quarts	329
	23	Signal 22. B Désigne l'E S E	336
	24	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 6 quarts	329
	24	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 6 quarts	329
	24	Signal 22. B. Désigne l'E ¼ S E	336
	25	Signal 12. B. Avertissement de courir largue de 8 quarts	329
	25	Signal 13 ou 14. B. Courir largue de 8 quarts	329
	25	Signal 22. B. Désigne l'Est	336
	26	Signal 12. B. Avertissement de courir vent arriere	329
	26	Signal 13 ou 14. Arriver & courir vent arriere	329
	26	Signal 22. B. Désigne l'E ¼ N E	336
	27	Signal 6. B. Découverte de terre	333
	27	Signal 22. B. Désigne l'E N E	336
	28	Signal 10. B. Découverte de danger	333
	28	Signal 22. B. Désigne le N E ¼ E	336
	29	Signal 21. B. Bon fond pour mouiller	335
	29	Signal 22. B. Désigne le N E	336
	30	Signal 22. B. Désigne le N E ¼ N	336
	31	Signal 5. B. Exécution actuelle de mouvement du Général	318
	31	Signal 17. B. Mouvement actuel du Général	318
	31	Signal 22. B Désigne le N N E	336
	32	Signal 12. B. Avertissement de mouillage	335
	32	Signal 21. B. Mouiller	335
	32	Signal 22. B. Désigne le N ¼ N E	336
	33	Signal 12. B. Avertissement de cape	327
	33	Signal 8. B. Cape à la grande voile	327
	35	Signal 1. B. Vaisseau incommodé ou en danger	334
	36	Signal 8. B. Branlebas	332
	37	Signal 12. B. Avertissement de découverte de Vaisseaux	332
	37	Signal 9. B Confirmation de découverte de Vaisseaux ennemis	332
	38	Signal 6. B. Annuler un signal	318
	63	Signal 6 ou 10. Avertissement d'aire de vent de relevement de terre ou de danger	336
	63	Signal 13 ou 14. Avertissement d'aire de vent de route	336
	63	Signal 22. Avertissement d'aire de vent suivant la Table de l'art. 286	336

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
8		***Charge ancienne.***	
	33	Cape à la grande voile	327
	36	Branlebas & préparation de combat	332
9		***Charge nouvelle, ou grand Pas.***	
	37	Découverte de Vaisseaux ennemis	332
10		***Cloche.***	
		Sonner la cloche en branle. Reconnoissance des Chefs de Division	318
		Cloche tintée à coups précipités. Reconnoissance des Vaisseaux de ligne.	318
		Cloche tintée lentement. Reconnoissance des Vaisseaux de suite	318
	28	Sonner les cloches d'une maniere irréguliere. Signal de danger	333
		Sonner la cloche d'une maniere irréguliere. Accident quelconque	335
	63	Avertissement numéraire d'aire de vent de relevement de terre ou de danger. *N^a*. Un des 32 premiers signaux de canon exprimera dans ce cas l'aire de vent suivant la Table de l'art. 286	336
11		***Cor.***	
		Reconnoissance des Généraux	318
12		***Diane.***	
		Avertissement général de mouvement. *N^a*. Ce même signal fait de nuit sans brume en sera un de se servir des signaux de brume (art. 253).	311
	8	Avertissement de virer tout ensemble vent devant	324
	9	Avertissement de virer par la contre-marche	323
	11	Avertissement de virer tout ensemble vent arriere	325
	12	Avertissement de virer à pic, d'appareiller, & de faire servir	321 / 328
	13	Avertissement d'ordre de marche, même bord	330
	14	Avertissement d'ordre de marche de l'autre bord	330
	18	Avertissement de panne	3[illegible]6

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
12	20	Avertiſſement de courir au plus près	329
	21	Avertiſſement de courir largue d'un quart	329
	22	Avertiſſement de courir largue de 2 quarts	329
	23	Avertiſſement de courir largue de 4 quarts	329
	24	Avertiſſement de courir largue de 6 quarts	329
	25	Avertiſſement de courir largue de 8 quarts	329
	26	Avertiſſement de courir vent arriere	329
	32	Avertiſſement de mouillage	335
	33	Avertiſſement de capé	327
	37	Avertiſſement de découverte de Vaiſſeaux	332
13		*Drapeau ancien.*	
	5	Abattre à ſtribord, & basbord amure	322
	20	Courir au plus près basbord	329
	21	Courir largue d'un quart basbord	329
	22	Courir largue de 2 quarts basbord	329
	23	Courir largue de 4 quarts basbord	329
	24	Courir largue de 6 quarts basbord	329
	25	Courir largue de 8 quarts basbord	329
	26	Courir vent arriere	329
14		*Drapeau nouveau.*	
	6	Abattre à basbord, & ſtribord amure	322
	20	Courir au plus près ſtribord	329
	21	Courir largue d'un quart ſtribord	329
	22	Courir largue de 2 quarts ſtribord	329
	23	Courir largue de 4 quarts ſtribord	329
	24	Courir largue de 6 quarts ſtribord	329
	25	Courir largue de 8 quarts ſtribord	329
	26	Courir vent arriere	329
15		*Fiffre.*	
		L'air qui convient à la batterie de la caiſſe dans tous les ſignaux où l'on en fera uſage.	

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME

Numéro des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
16		*Fusil.*	
		1. Coup. Reconnoissance des Vaisseaux de la suite de l'Armée	301 318
		2. Coup sur coup. Reconnoissance des Vaisseaux particuliers de l'Escadre du Contre-Amiral	301 318
		3. Coup sur coup. Reconnoissance des Vaisseaux particuliers de l'Escadre du Vice-Amiral.	301 318
		4. Coup sur coup. Reconnoissance des Vaisseaux particuliers de l'Escadre du Général	301 318
17		*Génèrale.*	
		Reconnoissance du Général	318
	12	Appareiller; faire servir; Escadre du Général	321
	31	Mouvement actuel du Général	318
18		*Heller.*	
		Reconnoissance de tous les Vaisseaux par la voix	318
19		*Marche ancienne.*	
		Reconnoissance des Vaisseaux de l'Escadre du Contre-Amiral	318
	3	Mouvement actuel du Contre-Amiral	318
	12	Appareiller; faire servir; Escadre du Contre-Amiral	321
20		*Marche nouvelle.*	
		Reconnoissance des Vaisseaux de l'Escadre du Vice-Amiral	318
	7	Mouvement actuel du Vice-Amiral	318
	12	Appareiller; faire servir; Escadre du Vice-Amiral	321

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT

POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
21		*Marche des Suisses.*	
	29	Bon fond pour mouiller	335
	32	Mouiller	335
22		*Ordre.*	
	1	Ordre à l'ancre	335
	63	Avertissement numéraire d'aire de vent de route. *Na*. Un des 32 premiers signaux de canon exprimera l'aire de vent suivant la Table de l'article 286	336
23		*Pierriers.*	
		1. Coup. Reconnoissance & mouvement actuel des Chefs de Division du Contre-Amiral	318
		2. Coup sur coup. Reconnoissance & mouvement actuel des Chefs de Division du Vice-Amiral	318
		3. Coup sur coup. Reconnoissance & mouvement actuel des Chefs de Division du Général	318
		Na. Ces trois signaux seront joints au signal 5. B. dans le cas de mouvement actuel des Chefs de Division.	
		Autant de coups que le Général aura tiré de canon. Répétition des Chefs de Division	3.8
24		*Porte-voix.*	
		Reconnoissance de tous les Vaisseaux par la voix en se hellant & se nommant	318
25		*Priere ou Messe.*	
	18	Mettre en panne	326

SIGNAUX DE JOUR ET DE NUIT POUR LE TEMPS DE BRUME.

Numéro des Signaux de Brume.	Signaux de Canon ajoutés aux Signaux de Brume.		Articles des Signaux de Brume.
26		*Retraite ancienne.*	
	13	Ordre de marche du bord de l'amure	330
27		*Retraite nouvelle.*	
	14	Ordre de marche de l'autre bord	330
28		*Roulement de la Caisse.*	
	9	Virer par la contre-marche	323
	12	Virer à pic	321
29		*Trompette.*	
		Reconnoissance des Généraux	318

FIN DES TABLES.

APPROBATION DU CENSEUR ROYAL.

J'AI lu par l'ordre de Monseigneur le Chancelier, un Ouvrage intitulé, *Tactique Navale, &c*, dont il m'a paru que l'impression ne pouvoit pas manquer d'être utile au Public. A Paris, ce 26 Février 1763.

Signé, CLAIRAUT.

APPROBATION DE L'ACADÉMIE DE MARINE.

Mr, DE CHEZAC, & Mr. le Chevalier DES ROCHES, qui avoient été nommés par l'Académie de Marine, pour examiner le Traité de *Tactique Navale* de M. BIGOT DE MOROGUES, en ayant fait leur rapport, l'Académie a jugé que cet Ouvrage feroit utile à la Marine, fi la Cour en permet l'impreffion. Fait à Breft le 16 Septembre 1761.

Signé, CHOQUET, *Directeur de l'Académie de Marine.*

PRIVILEGE DU ROI.

LOUIS par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre : A nos amés & féaux Confeillers les Gens tenant nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Confeil, Prévôt de Paris, Baillifs, Sénéchaux, leurs Lieutenants civils, & autres nos Jufticiers qu'il appartiendra : Salut. Notre amé HIPPOLYTE-LOUIS GUERIN, Imprimeur & Libraire à Paris, Nous a fait expofer qu'il defireroit faire imprimer & donner au Public des Ouvrages qui ont pour titre : *Tactique Navale, ou Traité des Evolutions & des Signaux*, par le Sieur DE MOROGUES : *Penfées de Bourdaloue*; s'il Nous plaifoit lui accorder nos Lettres de Privilege pour ce néceffaires : A ces caufes, voulant favorablement traiter l'Expofant, Nous lui avons permis & permettons par ces Préfentes, de faire imprimer lefdits Ouvrages autant de fois que bon lui femblera, & de les vendre, faire vendre & débiter par tout notre Royaume, pendant le temps de *dix* années confécutives, à compter du jour de la date des Préfentes. Faifons défenfes à tous Imprimeurs, Libraires & autres perfonnes, de quelque qualité & condition qu'elles foient, d'en introduire d'impreffion étrangere dans aucun lieu de notre obéiffance; comme auffi d'imprimer ou faire imprimer, vendre, faire vendre, débiter, ni contrefaire lefdits Ouvrages, ni d'en faire aucun extrait, fous quelque prétexte que ce puiffe être, fans la permiffion expreffe & par écrit dudit Expofant ou de ceux qui auront droit de lui; à peine de confifcation des exemplaires contrefaits, de trois mille livres d'amende contre chacun des contrevenants, dont un tiers à Nous, un tiers à l'Hôtel-Dieu de Paris, & l'autre tiers audit Expofant, ou à celui qui aura droit de lui, & de tout dépens, dommages & intérêts. A la charge que ces Préfentes feront enregiftrées tout au long fur le Regiftre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris, dans trois mois de la date d'icelles; que l'impreffion defdits Ouvrages fera faite dans notre Royaume & non ailleurs, en bon papier & beaux caracteres, conformément à la feuille imprimée, attachée pour modele fous le contrefcel des Préfentes; que l'Impétrant fe conformera en tout aux Réglements de la Librairie, & notamment à celui du 10 Avril 1725; qu'avant de les expofer en vente, les Manufcrits qui auront fervi de copie à l'impreffion defdits Ouvrages, feront remis dans le même état où l'Approbation y aura été donnée, ès mains de notre très-cher & féal Chevalier Chancelier de France, le Sieur DE LAMOIGNON; & qu'il en fera enfuite remis deux exemplaires de chacun dans notre Bibliothéque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, & un dans celle de notre très-cher & féal Chevalier Garde des Sceaux de France, le Sieur FEYDEAU DE BROU : le tout à peine de nullité des Préfentes; du contenu defquelles vous mandons & enjoignons de faire jouir ledit Expofant, & fes ayans caufe, pleinement & paifiblement, fans fouffrir qu'il leur foit fait aucun trouble ou empêchement. Voulons que la copie des Préfentes, qui fera imprimée tout au long au commencement ou à la fin defdits Ouvrages, foit tenue pour duement fignifiée, & qu'aux copies collationnées par l'un de nos amés & féaux Confeillers Secretaires, foi foit ajoutée comme à l'Original. Commandons au premier notre Huiffier ou Sergent fur ce requis, de faire pour l'exécution d'icelles, tous actes requis & néceffaires, fans demander autre permiffion, & nonobftant Clameur de Haro, Charte Normande, & Lettres à ce contraires. CAR tel eft notre plaifir. Donné à Paris le cinquieme jour du mois d'Octobre l'an de grace mil fept cent foixante-deux, & de notre Regne le quarante-huitieme. Par le Roi en fon Confeil.

Signé, LE BEGUE.

Regiftré fur le Regiftre XV de la Chambre Royale & Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, No. 389, folio 344, conformément au Réglement de 1723. A Paris, ce 27 Octobre 1762.

Signé, LE BRETON, Syndic.

FIGURES

DE LA

TACTIQUE NAVALE.

M. DCC. LXIII.

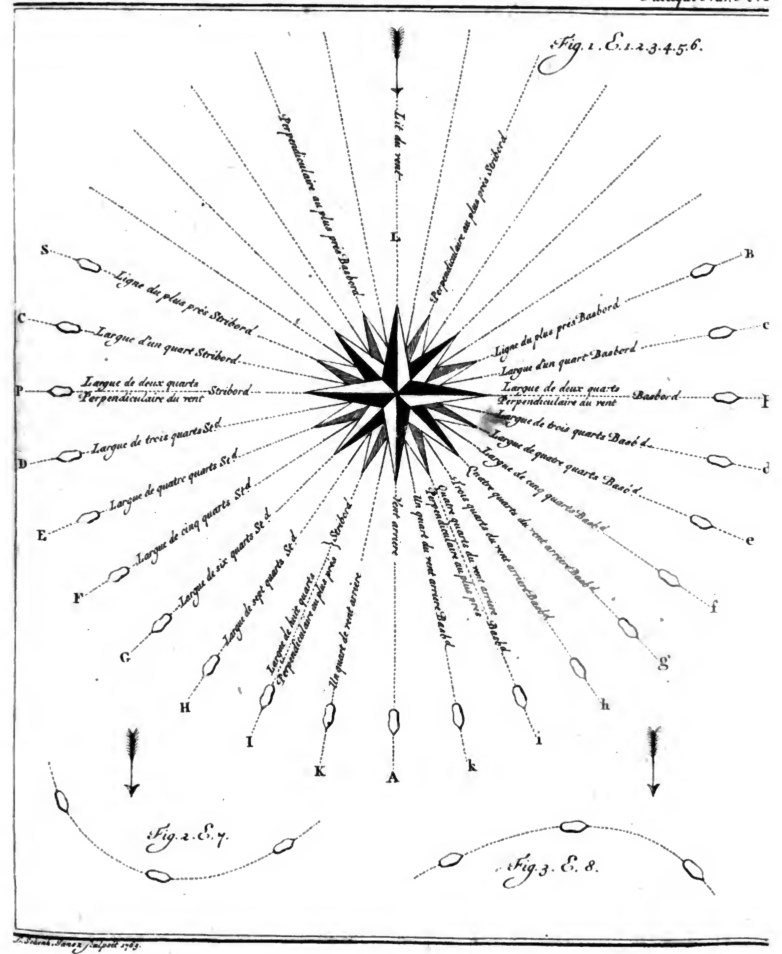

Fig. 1. E. 1. 2. 3. 4. 5. 6.
Lit du vent
Perpendiculaire au plus prés Basbord
Perpendiculaire au plus prés Stribord
L
S
B
Ligne du plus prés Stribord
Ligne du plus prés Basbord
C
c
Largue d'un quart Stribord
Largue d'un quart Basbord
P
Largue de deux quarts
Perpendiculaire du vent
Stribord
Largue de deux quarts
Perpendiculaire au vent
Basbord
Largue de trois quarts St.d
Largue de trois quarts Basb.d
D
d
Largue de quatre quarts St.d
Largue de quatre quarts Basb.d
E
e
Largue de cinq quarts St.d
Largue de cinq quarts Basb.d
F
f
Largue de six quarts St.d
Quatre quarts du vent arriere Basb.d
G
g
Largue de sept quarts St.d
Trois quarts du vent arriere Basb.d
H
h
Largue de huit quarts
Perpendiculaire au plus prés
Stribord
Quatre quarts du vent arriere
Perpendiculaire au plus prés
I
i
Un quart de vent arriere
Un quart du vent arriere Basb.d
K
k
Vent arriere
A
Fig. 2. E. 7.
Fig. 3. E. 8.

Fig. 5. E. 11.

A

A

a

a

A

Fig. 4. E. 11.

A

A

Fig. 6. E. 12.

B

a

A

Fig. 7. E. 14.

B

Fig. 8. E. 14.

B

Fig. 9. E. 15.

A

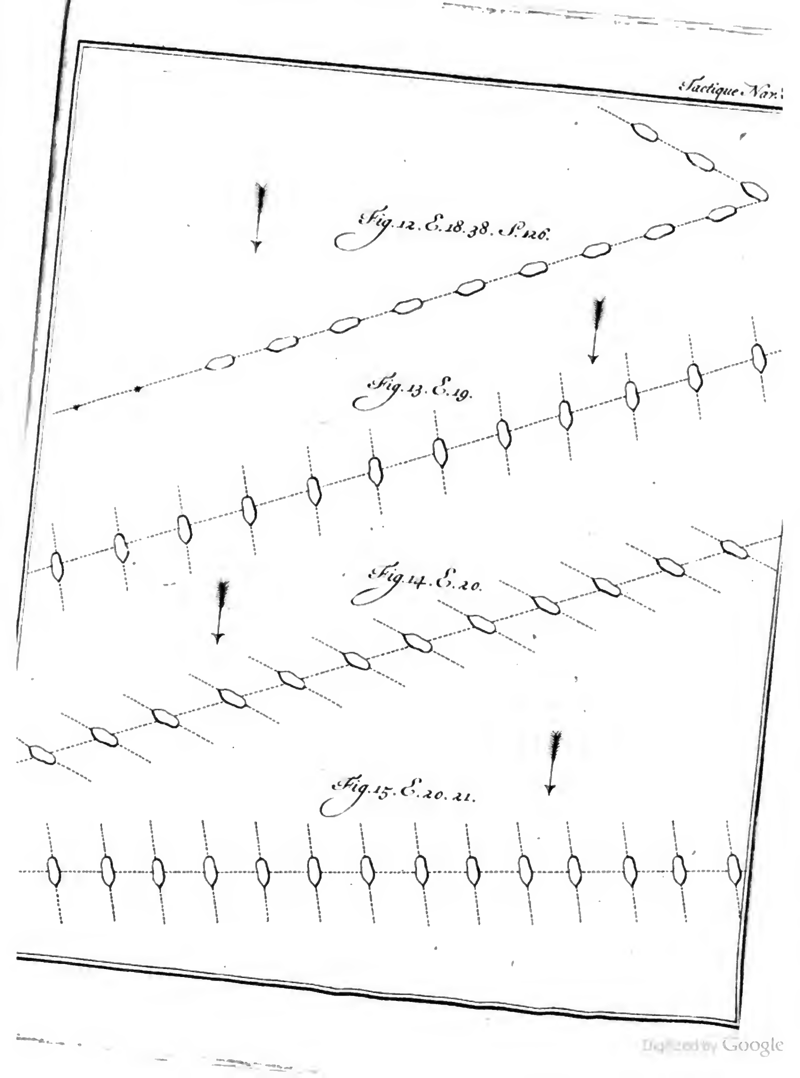
Fig. 10. E. 15.

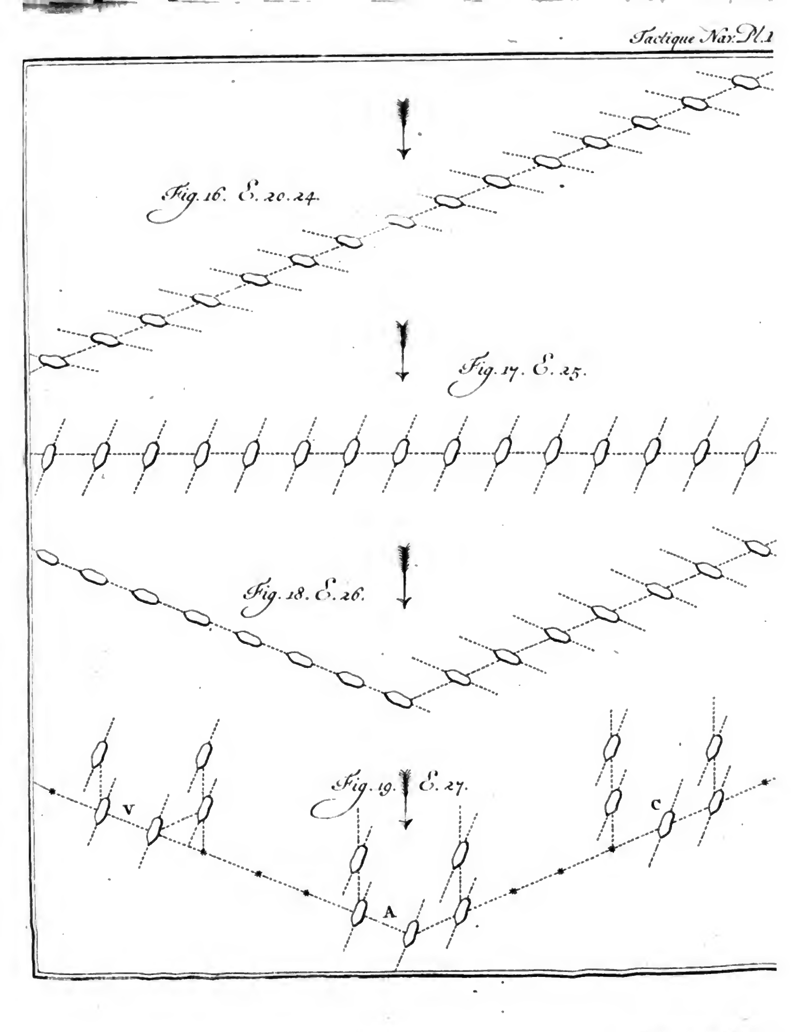
B

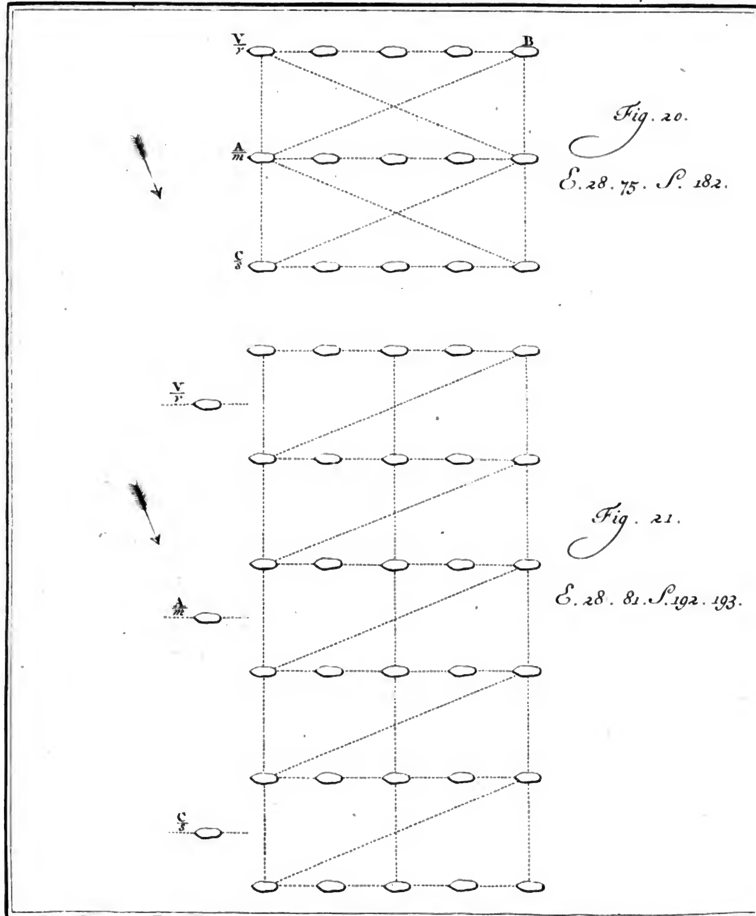
A

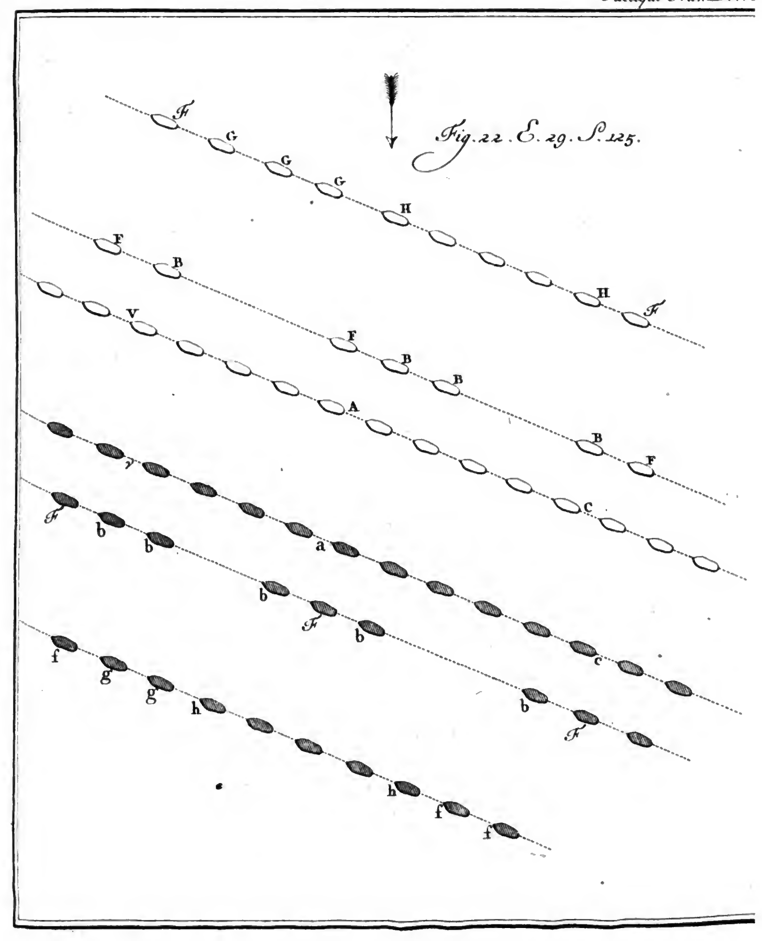
a

Fig. 11. E. 17.


Fig. 12. E. 18. 38. P. 126.
Fig. 13. E. 19.
Fig. 14. E. 20.
Fig. 15. E. 20. 21.


Fig. 16. E. 20. 24.
Fig. 17. E. 25.
Fig. 18. E. 26.
Fig. 19. E. 27.
V
A
C


V
r
B
A
m
C
s
Fig. 20.
E. 28. 75. S. 182.
V
r
A
m
C
s
Fig. 21.
E. 28. 81. S. 192. 193.


Fig. 22. E. 29. P. 125.
F
G
G
G
H
H
F
F
B
F
B
B
B
F
V
A
C
v
F
b
b
a
b
F
b
c
b
F
f
g
g
h
h
f
f

B

B

D

d

Fig. 23. E. 29.

Fig. 24. E. 30.

Perpend.re au plus près Basbord
½ Diagonale avant Stribord

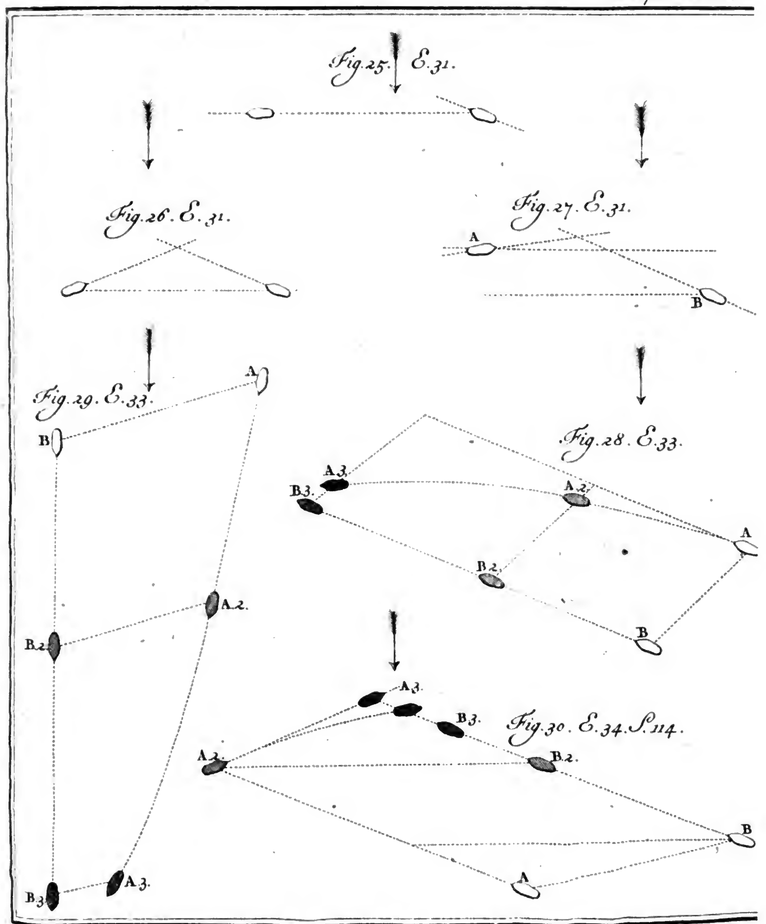
Perpend.re au plus près Stribord
½ Diagonale avant Basbord

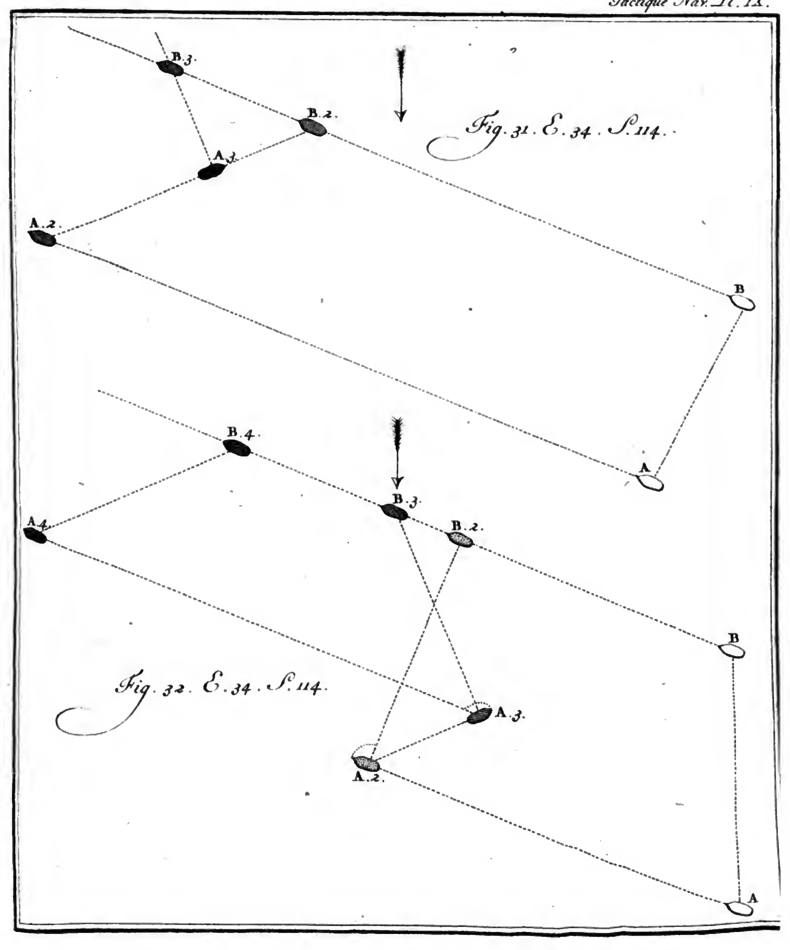
Ligne du plus près Stribord
½ Diagonale arrière Basbord

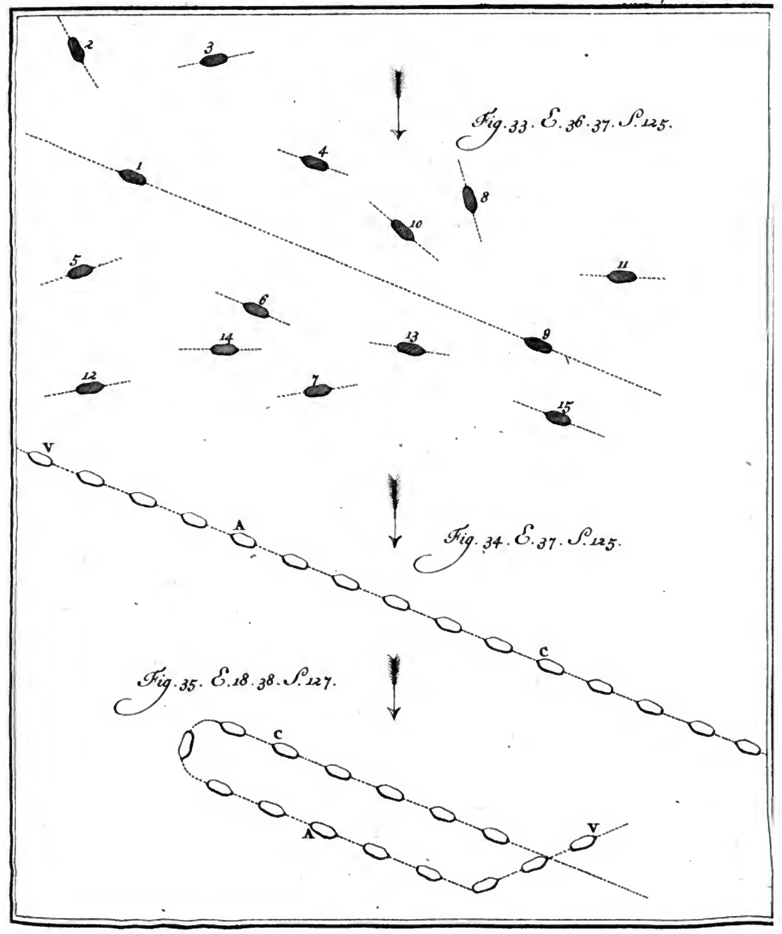
Ligne du plus près Basbord
½ Diagonale arrière Stribord

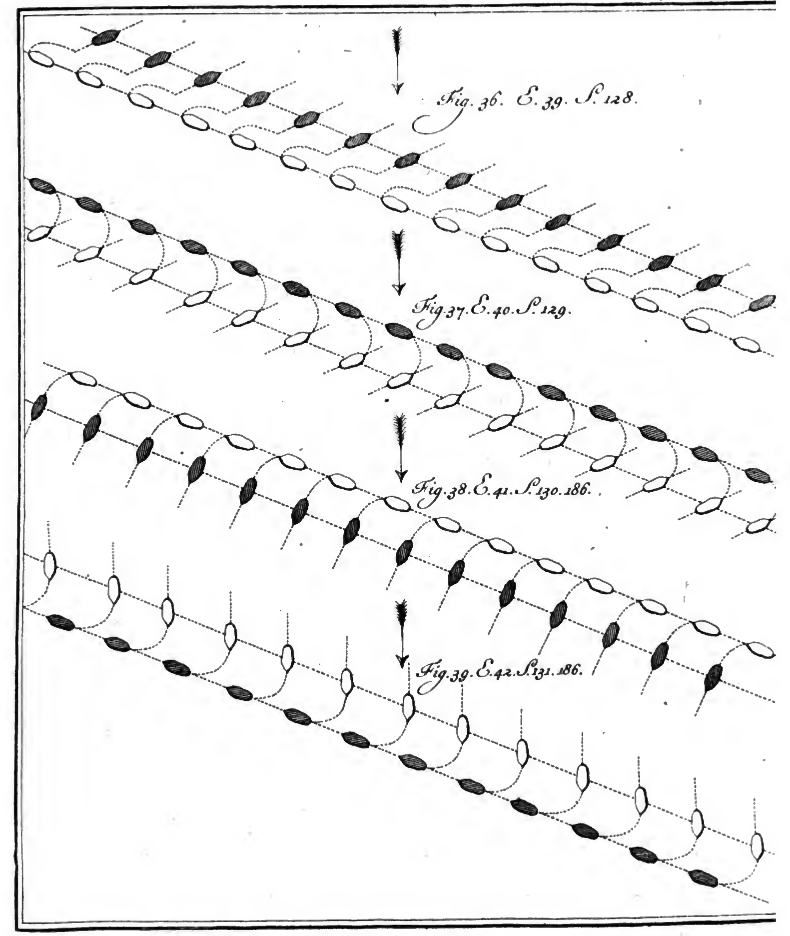
Perpendiculaire du vent
Route Stribord ou

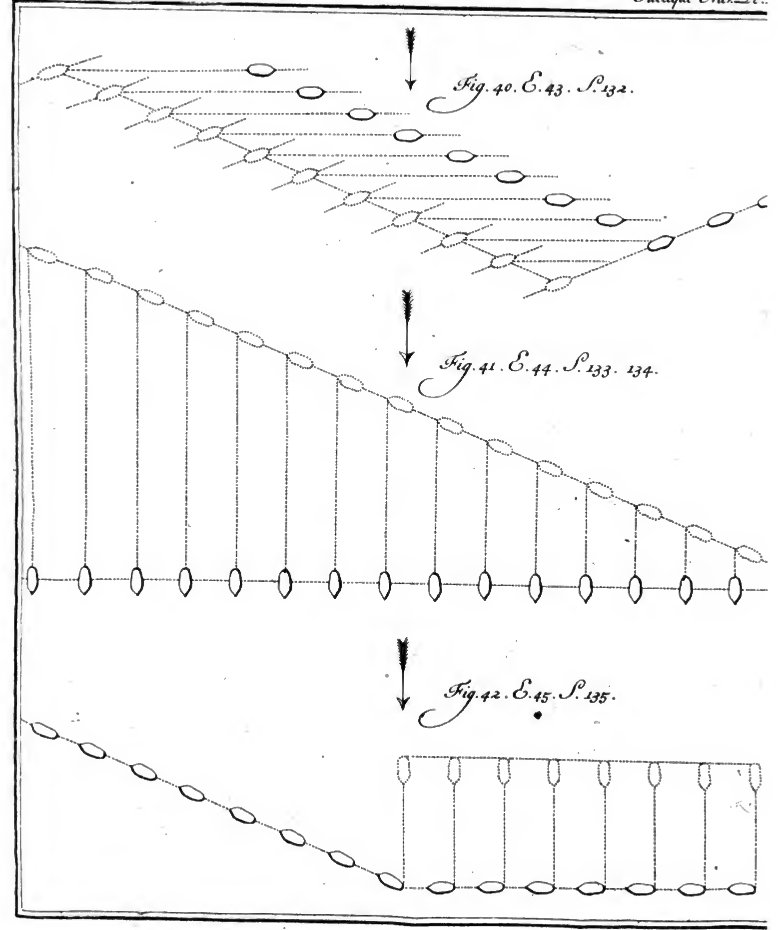
2 Rumbs sous le vent de la
Basbord

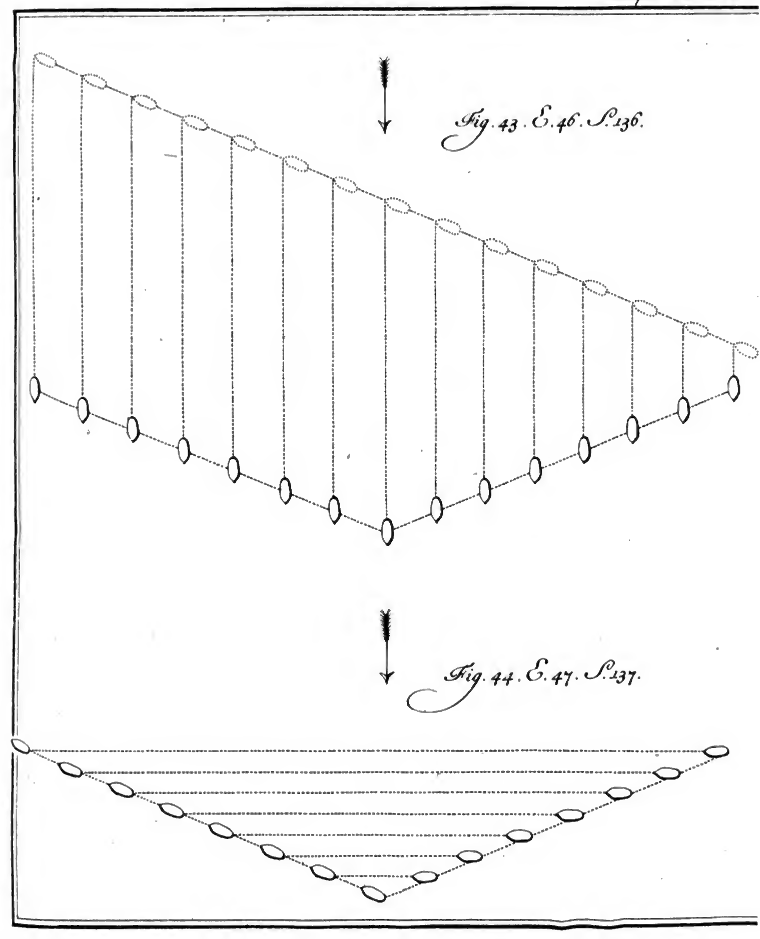

Fig. 25. E. 31.
Fig. 26. E. 31.
Fig. 27. E. 31.
A
B
Fig. 29. E. 33.
A
B
A.2.
B.2.
A.3.
B.3.
Fig. 28. E. 33.
A.3.
B.3.
A.2.
A
B.2.
B
Fig. 30. E. 34. P. 114.
A.3.
B.3.
A.2.
B.2.
B
A


B.3.
B.2.
A.3.
A.2.
Fig. 31. & 34. P. 114.
B
A
B.4.
A.4.
B.3.
B.2.
Fig. 32. & 34. P. 114.
A.3.
A.2.
B
A


2
3
Fig. 33. E. 36. 37. P. 125.
4
1
8
10
5
11
6
9
14
13
12
7
15
V
A
Fig. 34. E. 37. P. 125.
C
Fig. 35. E. 18. 38. P. 127.
C
A
V


Fig. 36. E. 39. P. 128.
Fig. 37. E. 40. P. 129.
Fig. 38. E. 41. P. 130. 186.
Fig. 39. E. 42. P. 131. 186.


Fig. 40. E. 43. S. 132.
Fig. 41. E. 44. S. 133. 134.
Fig. 42. E. 45. S. 135.


Fig. 43. E. 46. S. 136.
Fig. 44. E. 47. S. 137.

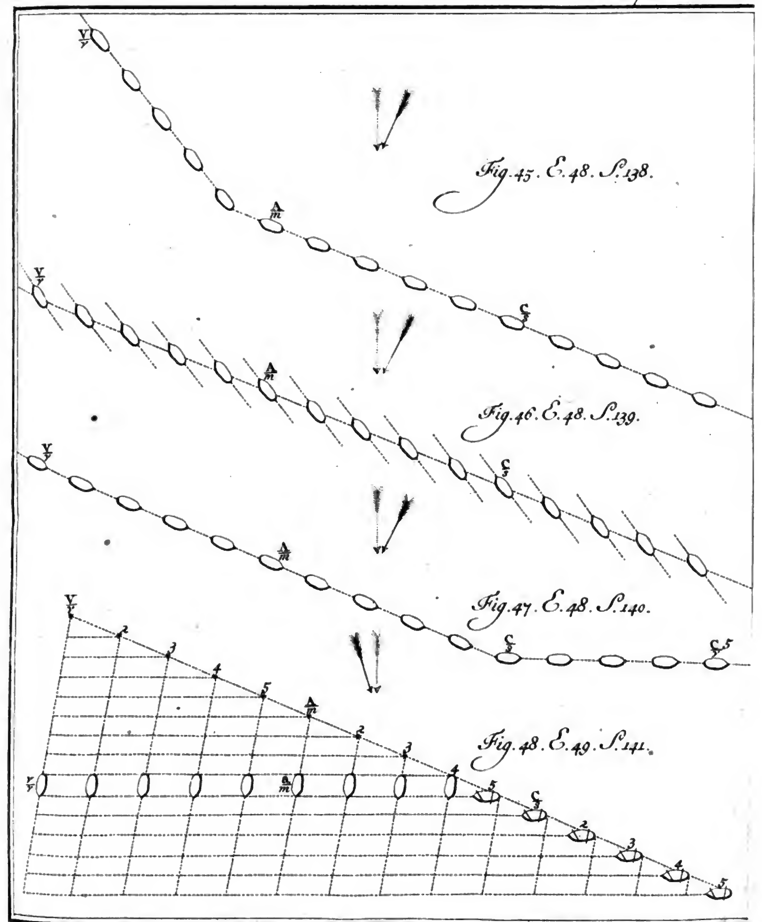

Fig. 45 . E. 48 . S. 138 .
Fig. 46 . E. 48 . S. 139 .
Fig. 47 . E. 48 . S. 140 .
Fig. 48 . E. 49 . S. 141 .

Fig. 49. E. 49. S. 142.

Fig. 50. E. 49. S. 143.

Fig. 51. E. 49. S. 144.

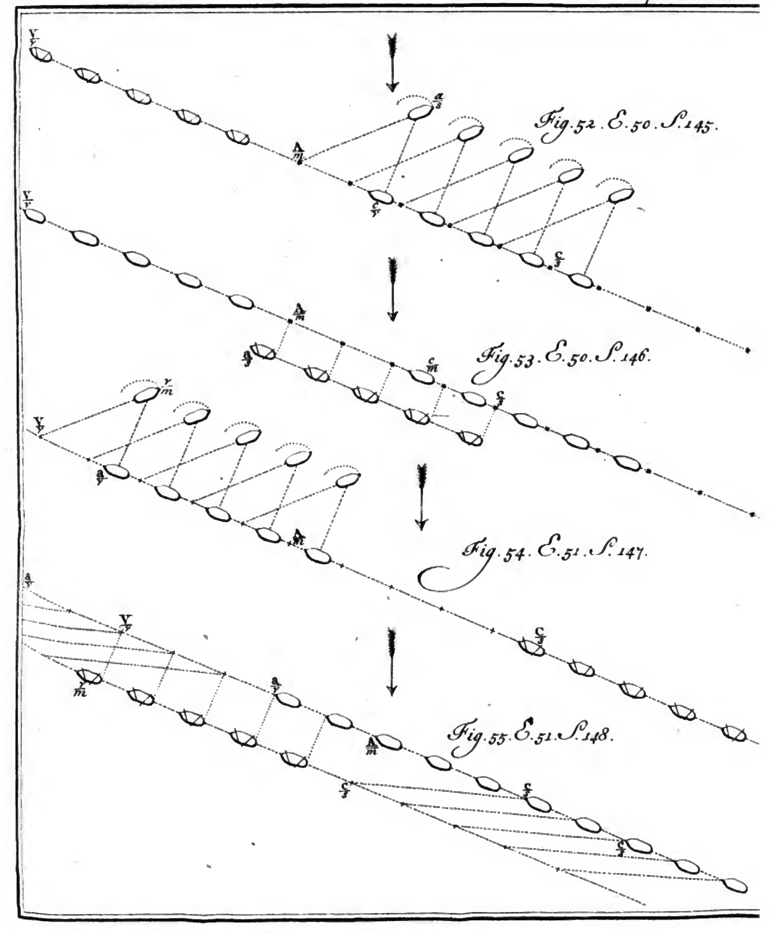
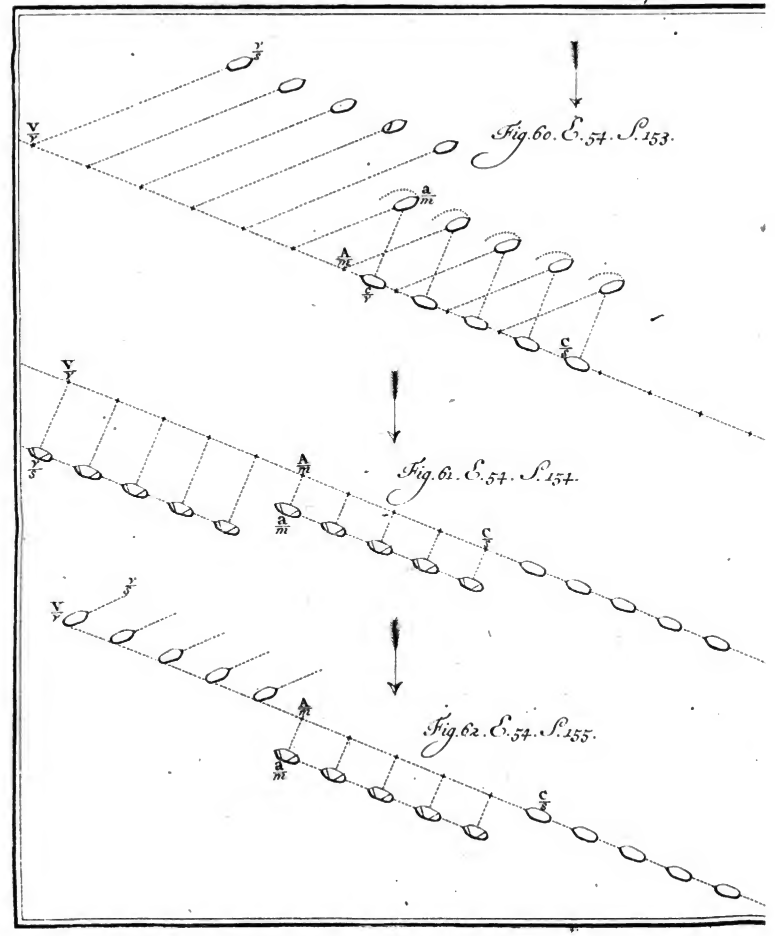

Fig. 52. E. 50. S. 145.
Fig. 53. E. 50. S. 146.
Fig. 54. E. 51. S. 147.
Fig. 55. E. 51. S. 148.

Fig. 56. E. 52. P. 149.

Fig. 57. E. 52. P. 150.

Fig. 58. E. 53. P. 151.

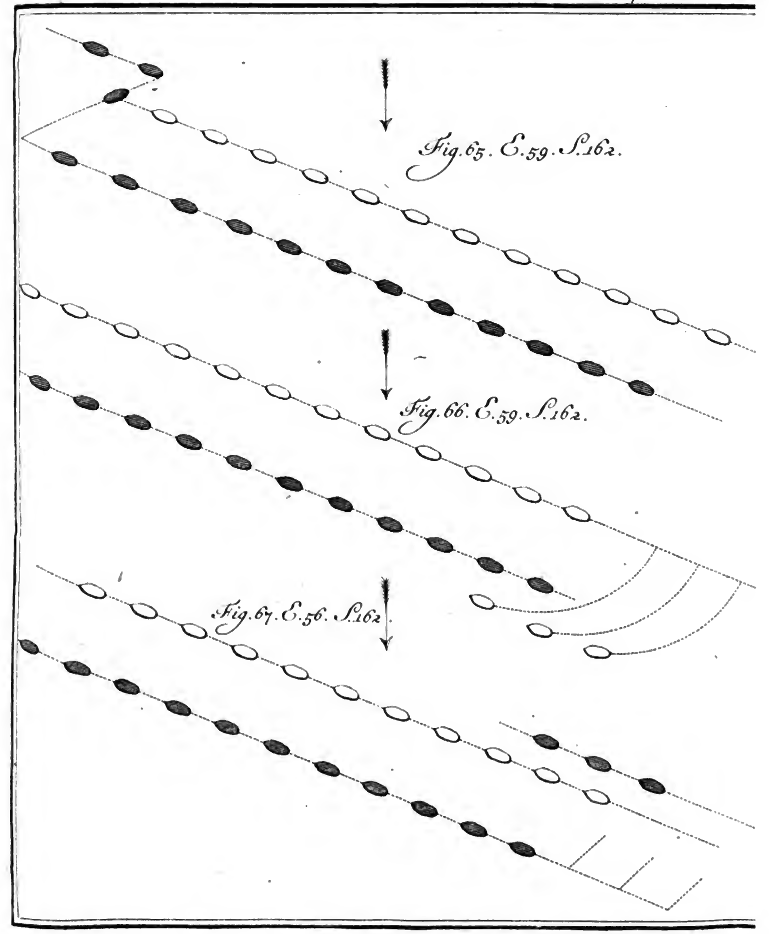
Fig. 59. E. 53. P. 152.

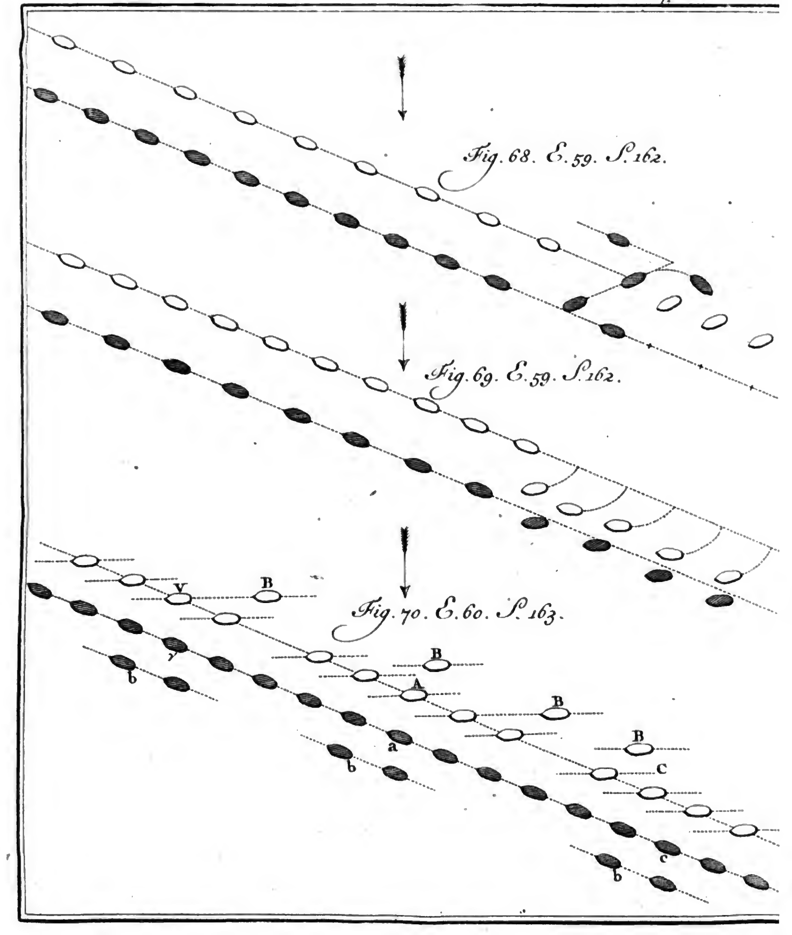

Fig. 60. E. 54. S. 153.
Fig. 61. E. 54. S. 154.
Fig. 62. E. 54. S. 155.

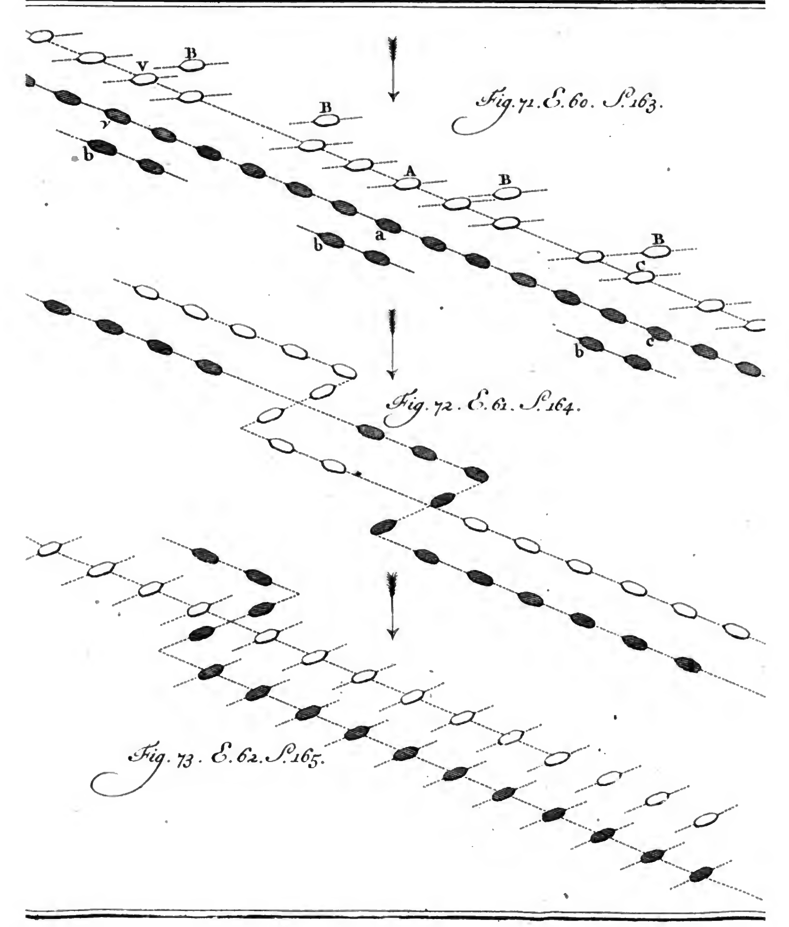
V
v
A
m
r
a
C
s
c

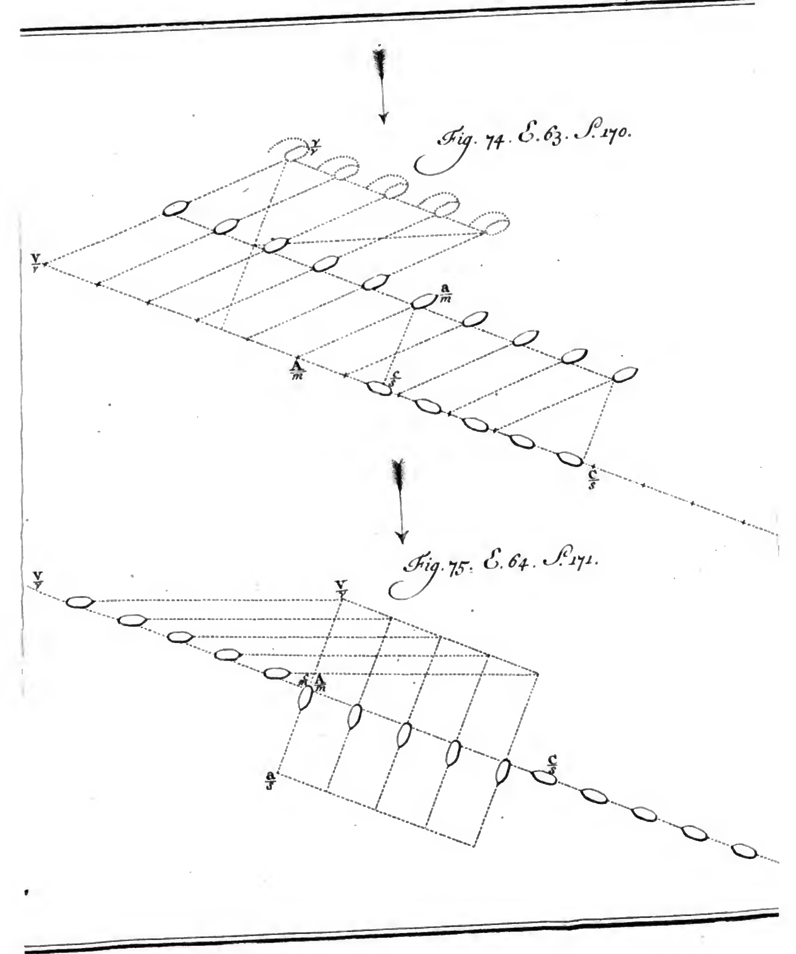
Fig. 63. E. 57. P. 157. 159.

Fig. 64. E. 59. P. 162.


Fig. 65. E. 59. P. 162.
Fig. 66. E. 59. P. 162.
Fig. 67. E. 56. P. 162.


Fig. 68. E. 59. P. 162.
Fig. 69. E. 59. P. 162.
Fig. 70. E. 60. P. 163.
V
B
y
b
B
A
B
a
b
B
C
c
b


B
V
B
v
b
B
A
B
a
b
B
c
c
b
Fig. 71. E. 60. P. 163.
Fig. 72. E. 61. P. 164.
Fig. 73. E. 62. P. 165.


Fig. 74. E. 63. P. 170.
V
r
a
m
A
m
c
s
C
s
Fig. 75. E. 64. P. 171.
V
r
V
r
A
m
C
s
a
s

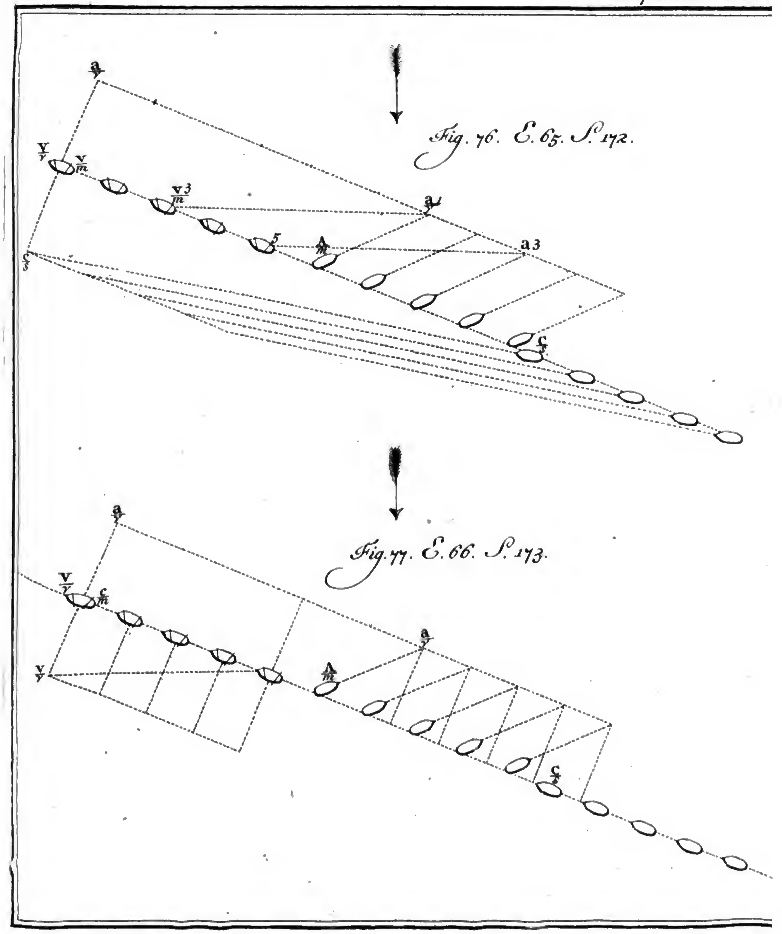

Fig. 76. E. 65. P. 172.
Fig. 77. E. 66. P. 173.

Fig. 78. E. 67. P. 174.

V/v

a/m

A/m

C/s

Fig. 79. E. 68. P. 175.

C/v

V/v

V/m

A/m

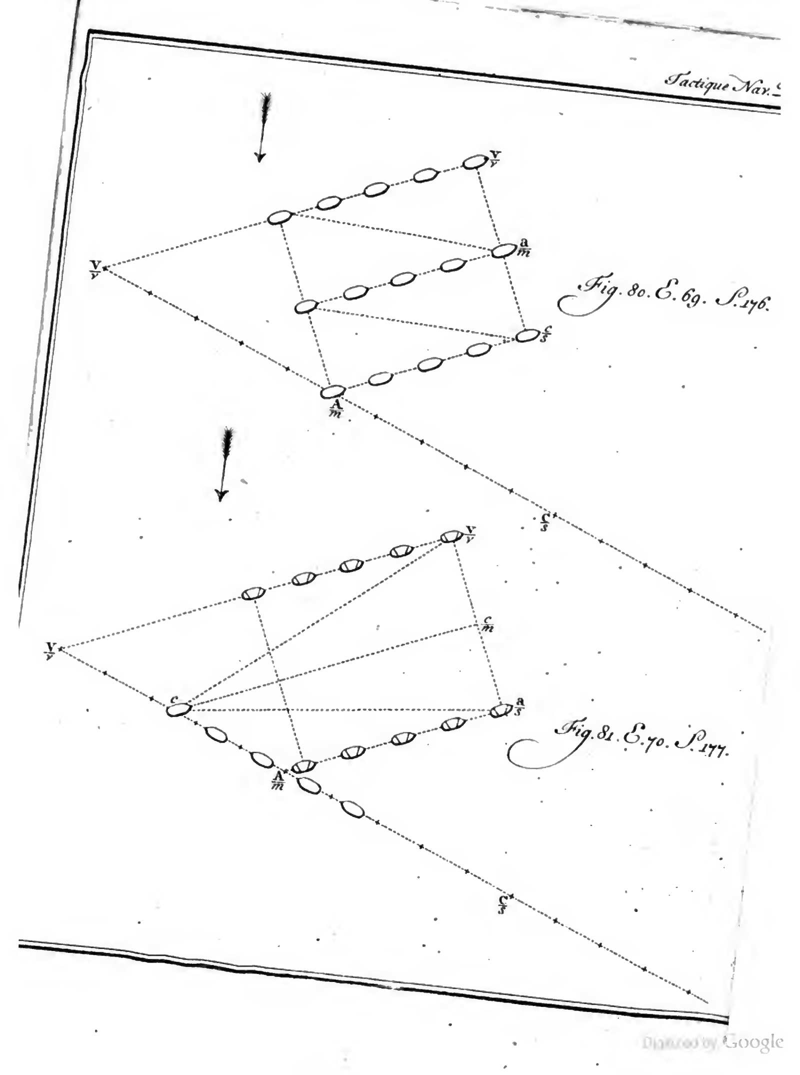
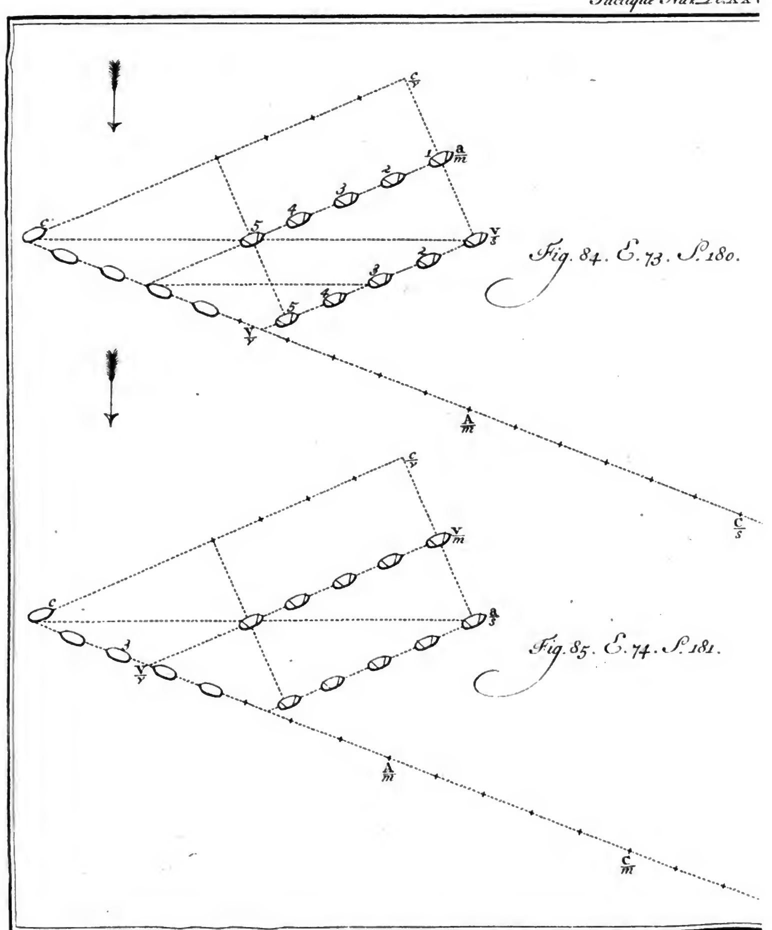
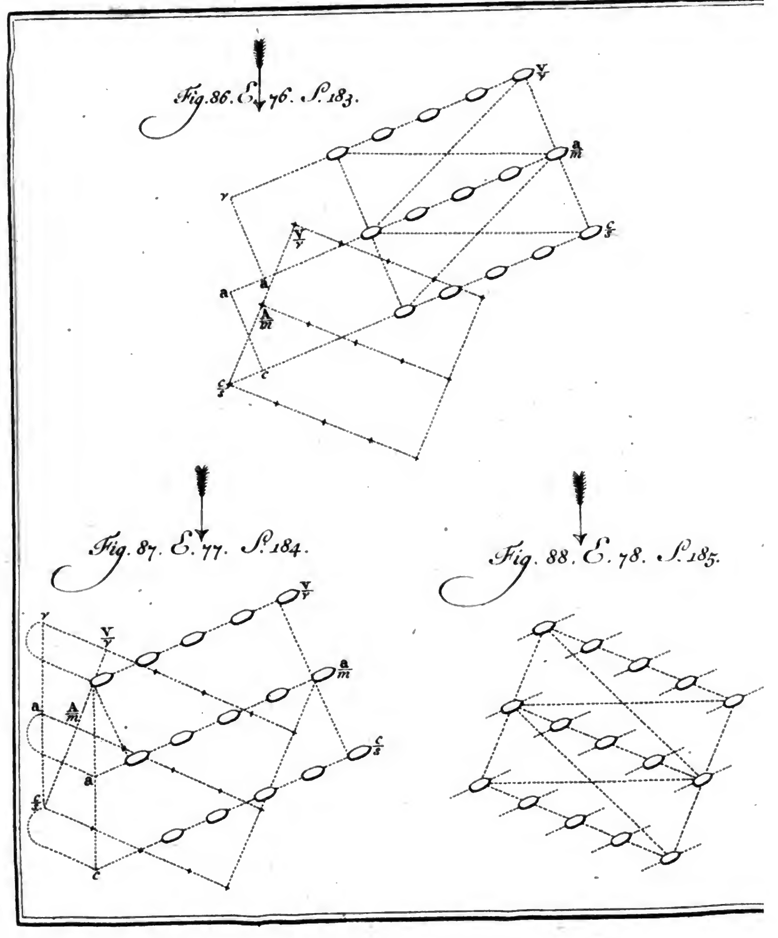

V/v
V/v
a/m
c/s
A/m
Fig. 80. E. 69. P. 176.
V/v
V/v
c/m
c
a/s
A/m
c/s
c/s
Fig. 81. E. 70. P. 177.

Fig. 82. E. 71. P. 178.

Fig. 83. E. 72. P. 179.


C
y
1
a
m
2
3
4
5
C
V
s
2
3
4
5
V
y
A
m
C
s
Fig. 84. E. 73. P. 180.
C
y
V
m
C
a
s
1
V
y
A
m
C
m
Fig. 85. E. 74. P. 181.


Fig. 86. E. 76. P. 183.
V
γ
a
m
c
s
γ
V
γ
a
a
A
m
c
c
s
Fig. 87. E. 77. P. 184.
V
γ
γ
V
γ
a
m
a
A
m
a
c
s
c
s
c
Fig. 88. E. 78. P. 185.

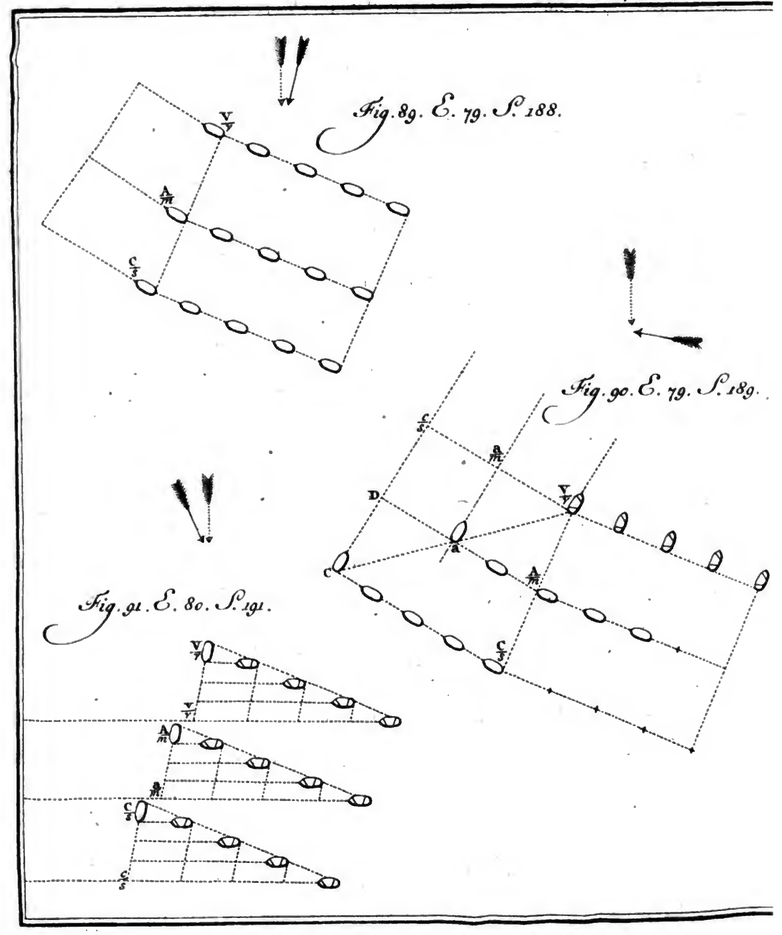
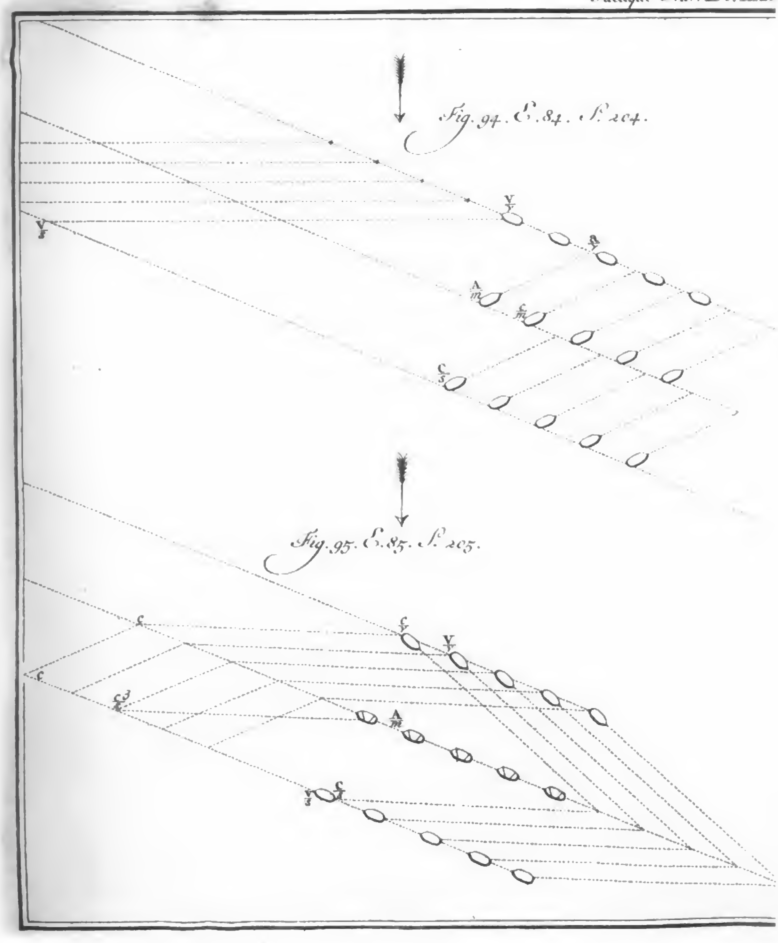

Fig. 89. E. 79. P. 188.
Fig. 90. E. 79. P. 189.
Fig. 91. E. 80. P. 191.
V/v
A/m
C/s
a/m
D
a
C

Fig. 92. E. 82. P. 202.

Fig. 93. E. 83. P. 203.


Fig. 94. E. 84. P. 204.
Fig. 95. E. 85. P. 205.

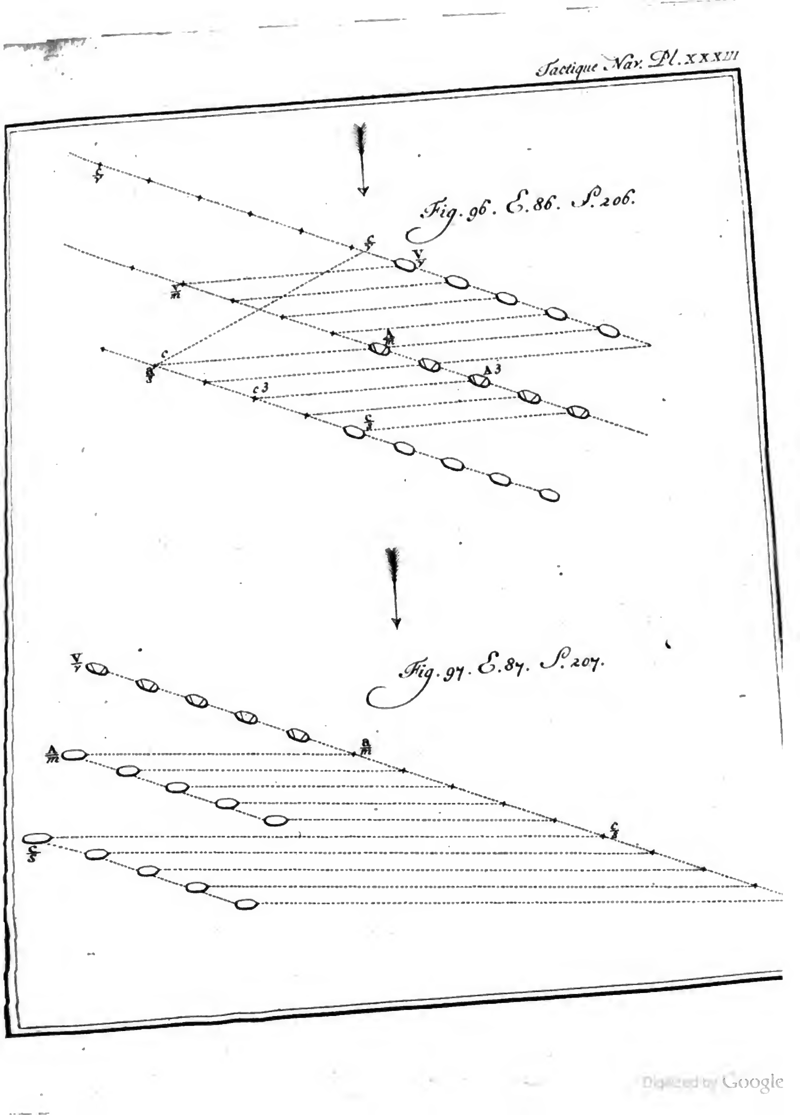

Fig. 96. E. 86. P. 206.
Fig. 97. E. 87. P. 207.

Fig. 98. E. 87. S. 208.

Fig. 99. E. 87. S. 209.

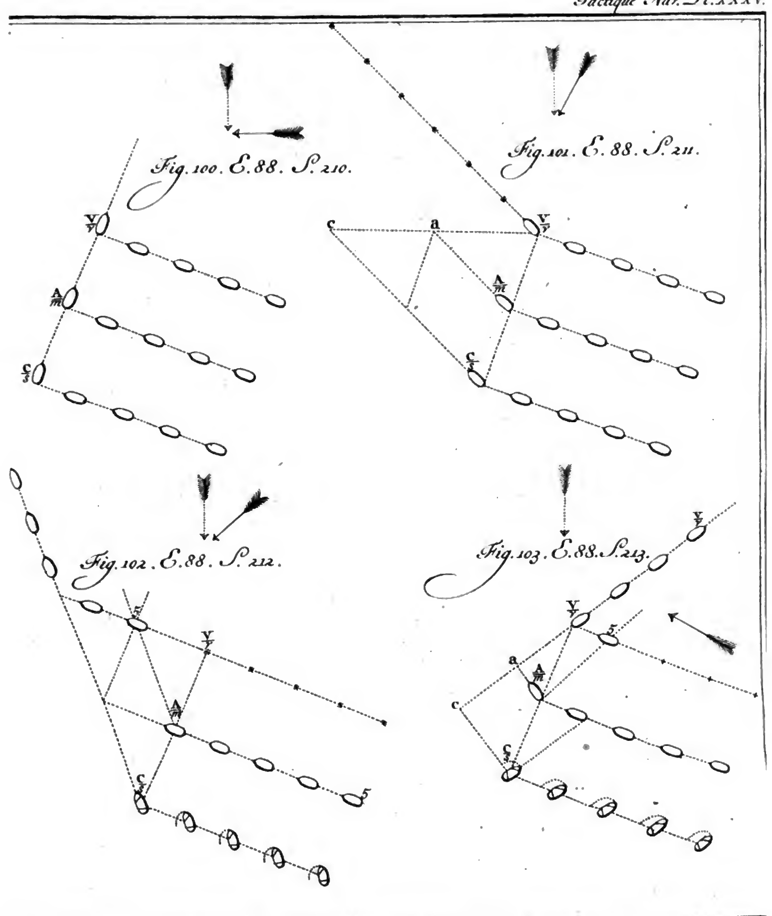

Fig. 100. E. 88. P. 210.
Fig. 101. E. 88. P. 211.
Fig. 102. E. 88. P. 212.
Fig. 103. E. 88. P. 213.
V/v
A/m
C/s
c
a
5

Fig. 104. E. 89. S. 214.

Fig. 105. E. 89. S. 215.

Fig. 106. E. 90. P. 217.

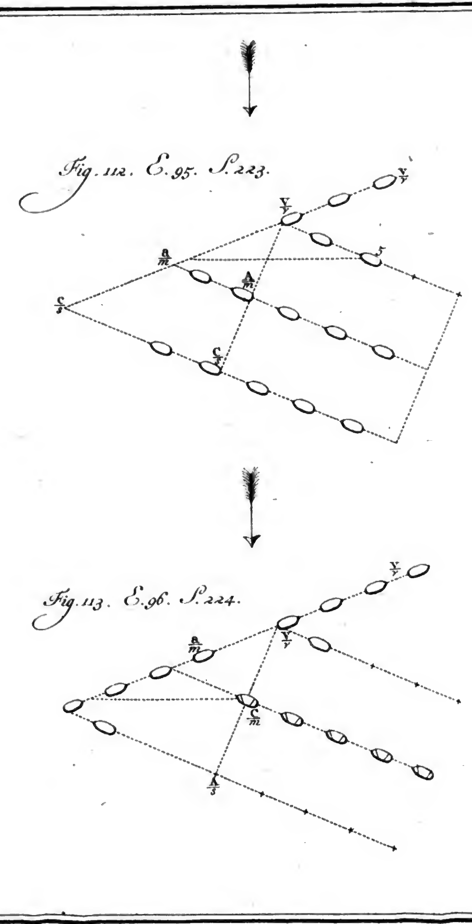
Fig. 107. E. 91. P. 218.

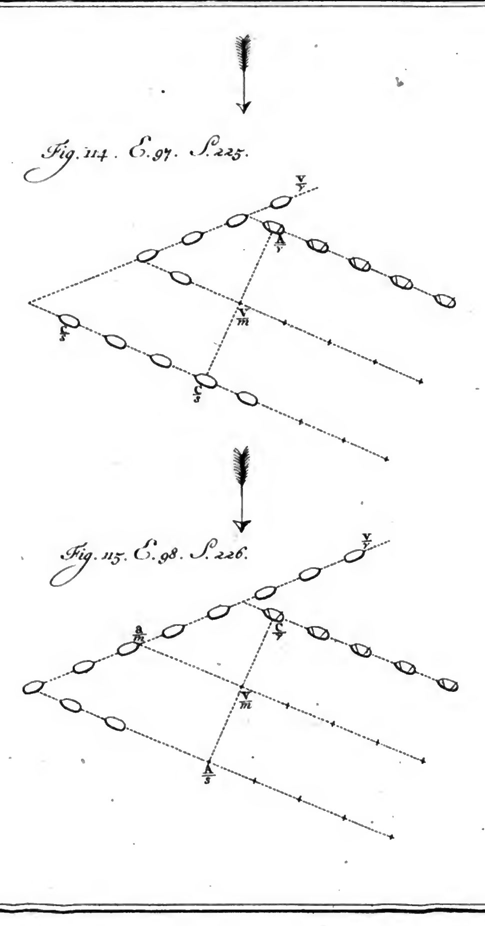
Fig. 108. E. 91. P. 219.

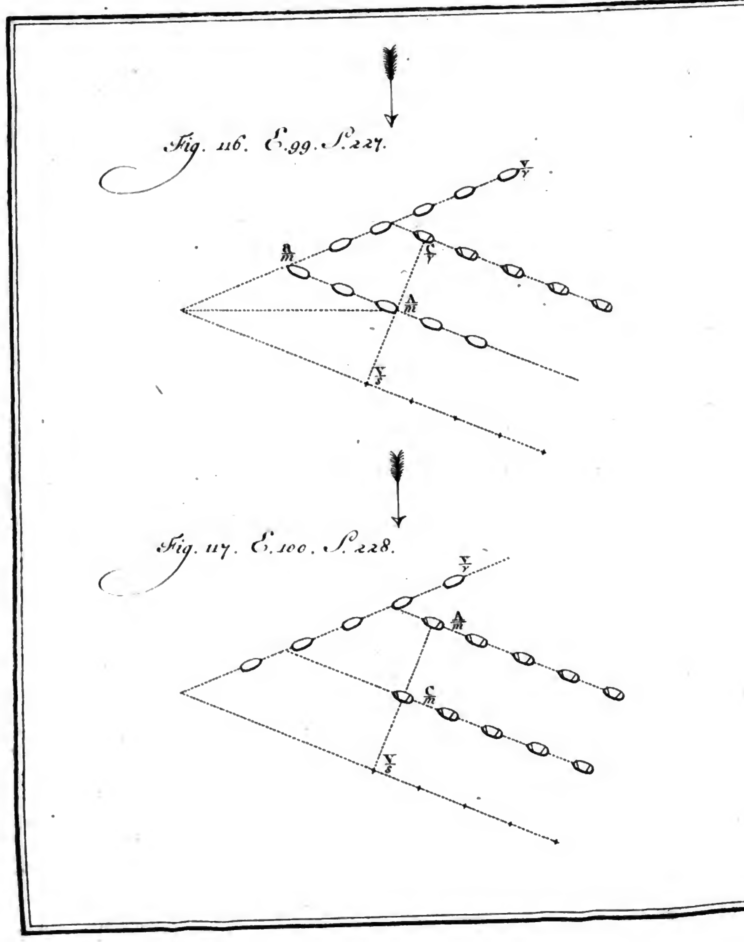
Fig. 109. E. 92. P. 220.

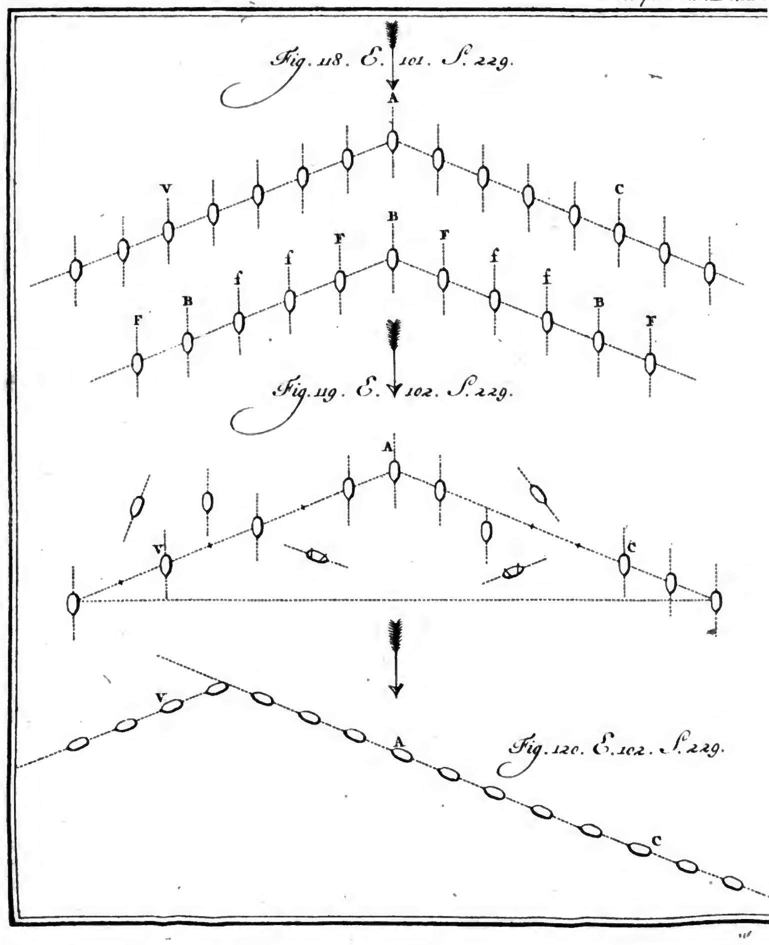
Fig. 110. E. 93. P. 221.

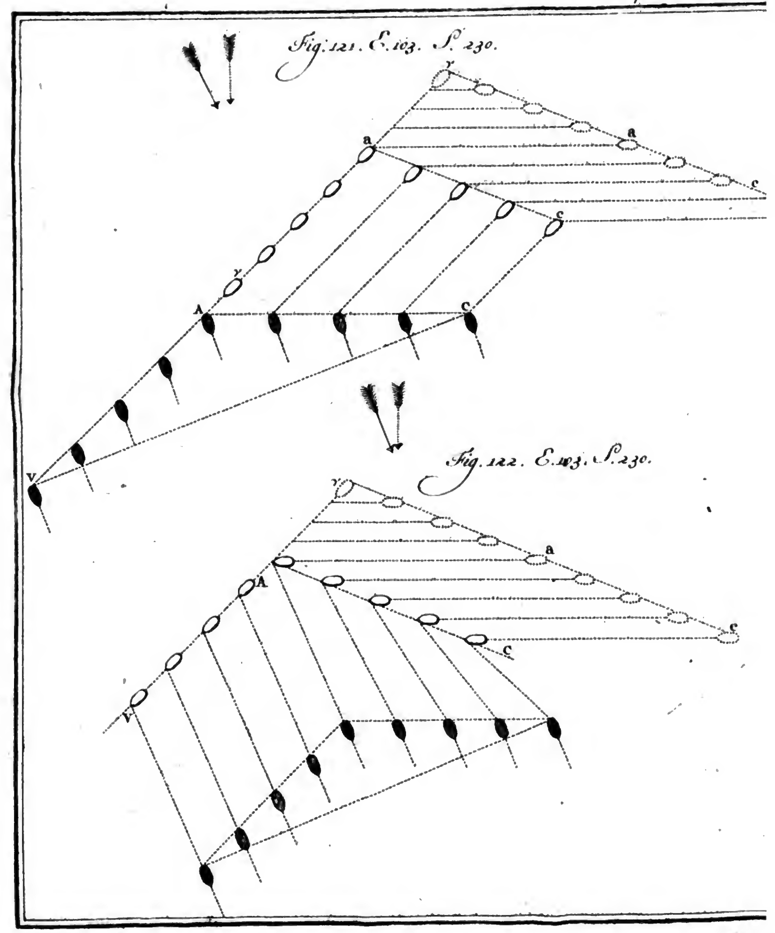
Fig. 111. E. 94. P. 222.

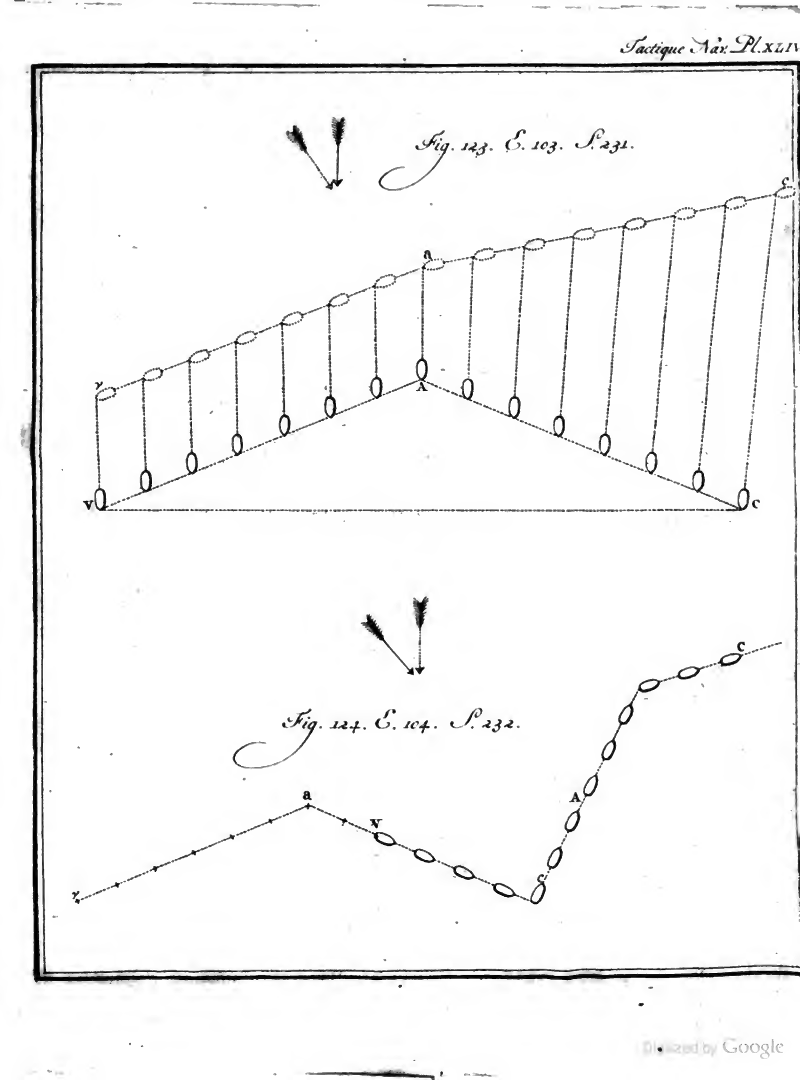

Fig. 112. E. 95. P. 223.
Fig. 113. E. 96. P. 224.


Fig. 114. E. 97. S. 225.
V/y
A/y
V/m
C/s
C/s
Fig. 115. E. 98. S. 226.
V/y
a/m
C/y
V/m
A/s


Fig. 116. E. 99. P. 227.
Fig. 117. E. 100. P. 228.


Fig. 118. E. 101. S. 229.
A
V
C
B
F
F
f
f
f
f
B
B
F
F
Fig. 119. E. 102. S. 229.
A
V
C
V
A
C
Fig. 120. E. 102. S. 229.


Fig. 121. E. 103. P. 230.
v
a
a
c
c
v
A
C
V
Fig. 122. E. 103. P. 230.
v
a
A
c
c
V

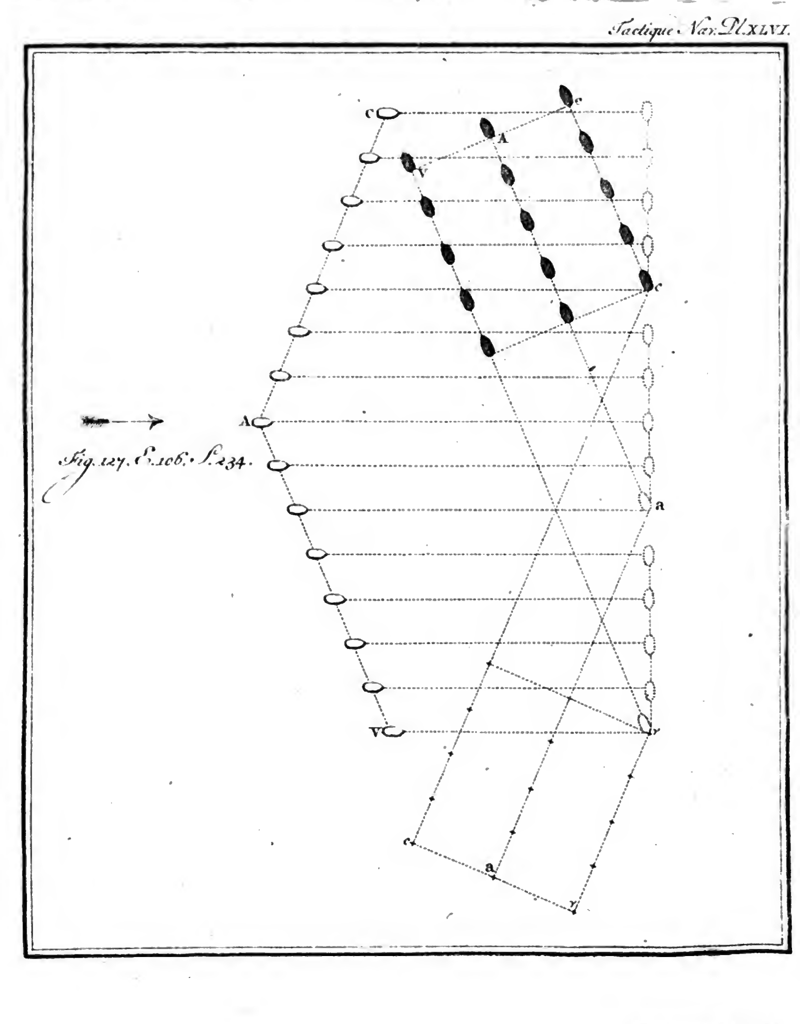

Fig. 123. E. 103. P. 231.
c
a
r
A
V
C
Fig. 124. E. 104. P. 232.
C
A
a
V
r
C

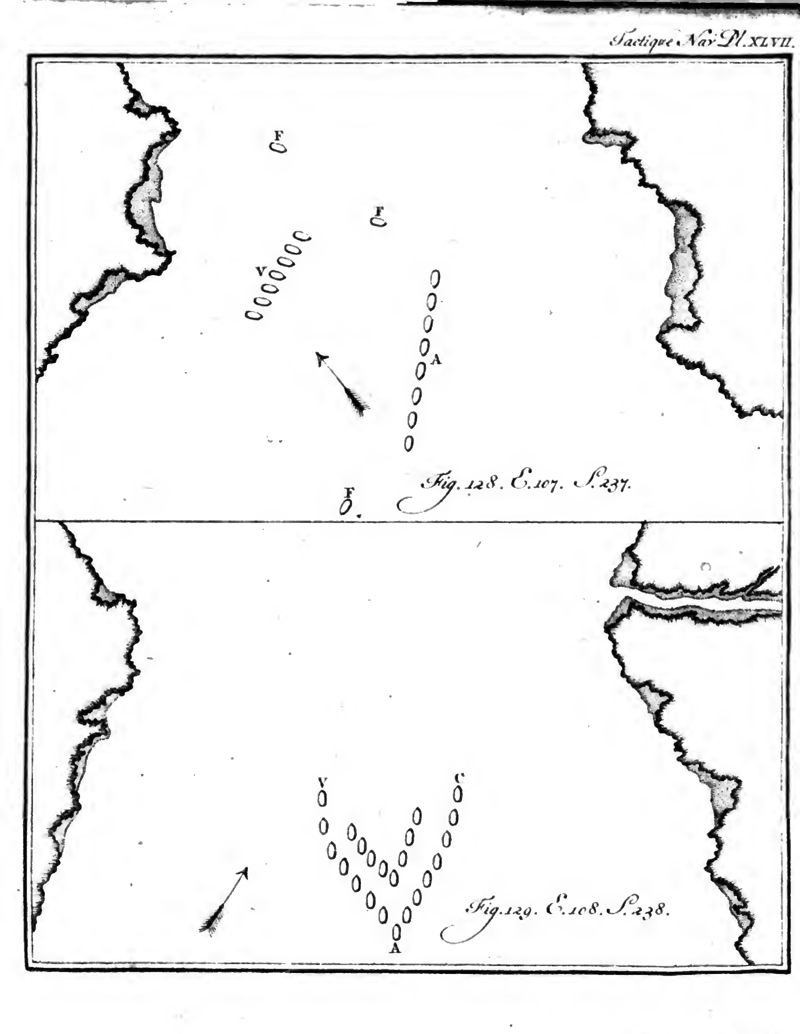
a V v c A C

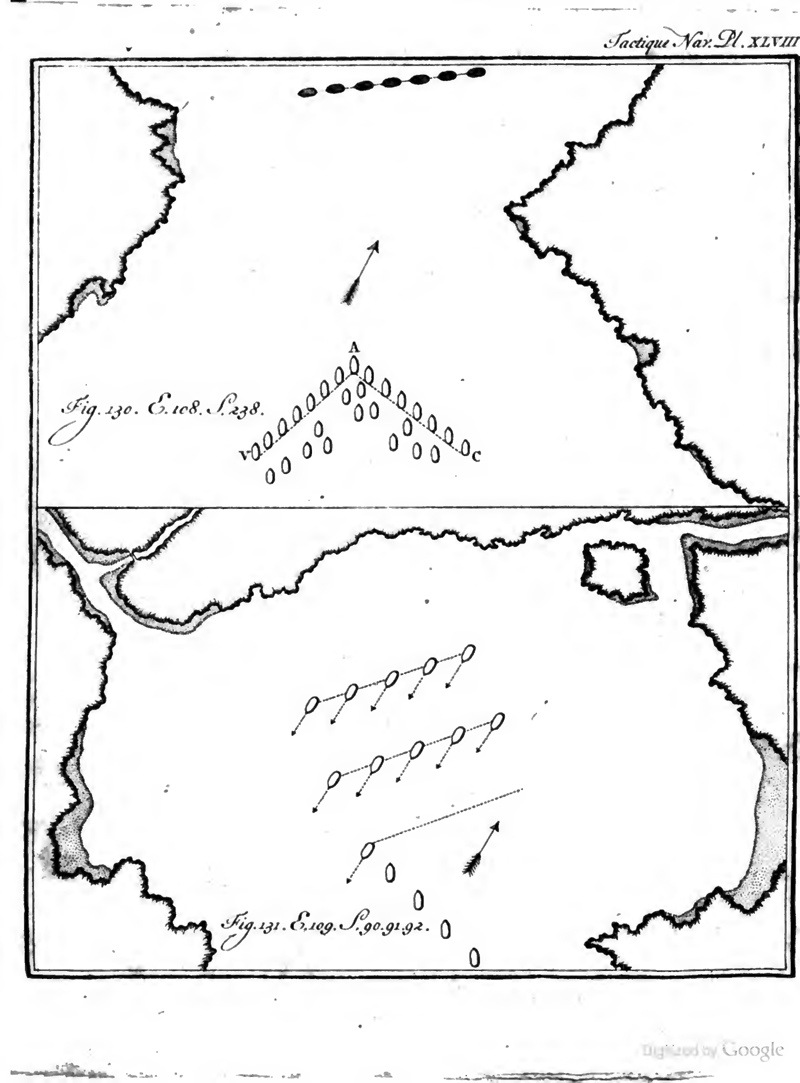
Fig. 125. E. 104. P. 232.

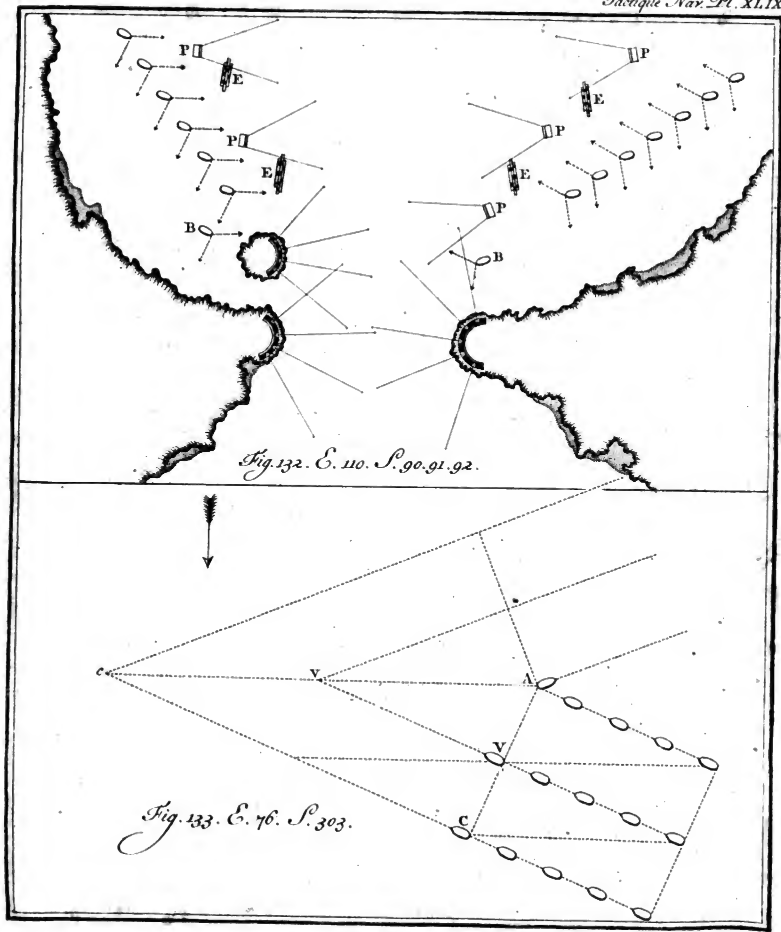
Fig. 126. E. 105. P. 233.

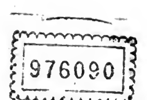
a V v A c C


Fig. 127. E. 106. P. 234.
C
V
A
c
a
v
c
a
v


F
F
V
A
F
Fig. 128. E. 107. P. 237.
V
C
A
Fig. 129. E. 108. P. 238.


A
V
C
Fig. 130. E. 108. S. 238.
Fig. 131. E. 109. S. 90. 91. 92.


P
E
P
E
B
P
E
P
E
P
B
Fig. 132. E. 110. S. 90. 91. 92.
c
V
A
V
C
Fig. 133. E. 76. S. 303.




B.11.3.9
BNC - FIRENZE





